MĚSÍČNÍK PRO MAJITELE POČÍTAČŮ VŠECH ZNAČEK

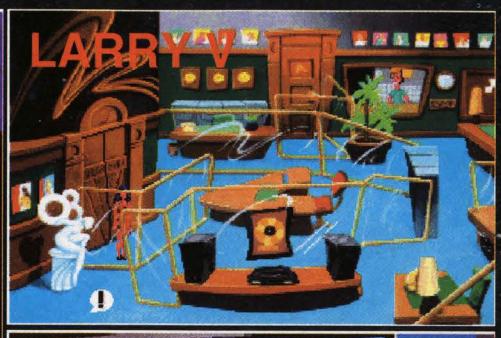
HD HIGH DENSITY

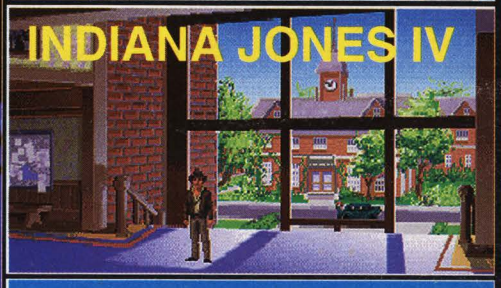
EXCALIBUR

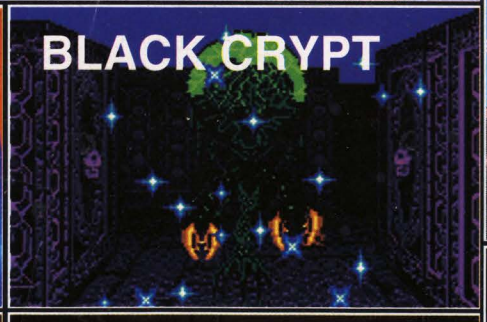
Září '92
12
24 Kčs

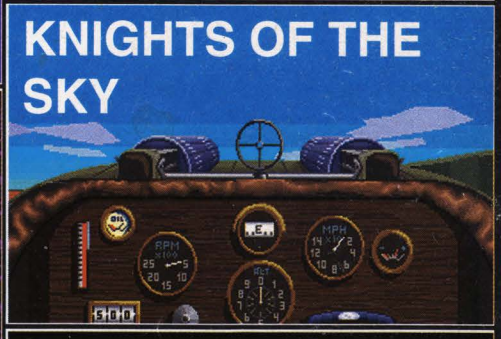
POČÍTAČOVÉ HRY & PC-MENU

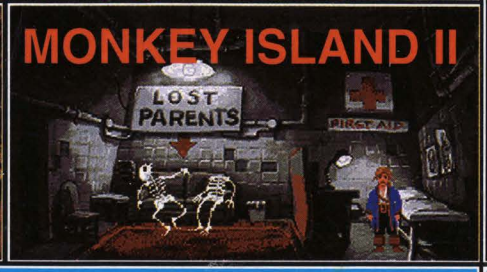
RECENZE - NÁVODY - MAPY - NOVINKY - INZERCE - HITPARÁDA - PŘEHLEDY

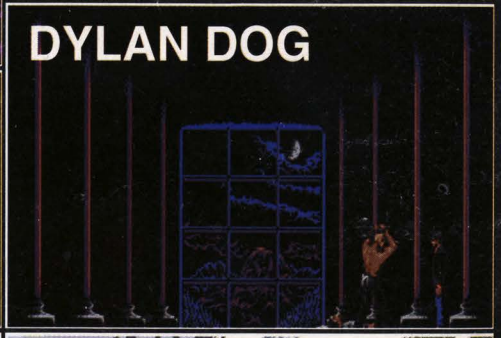


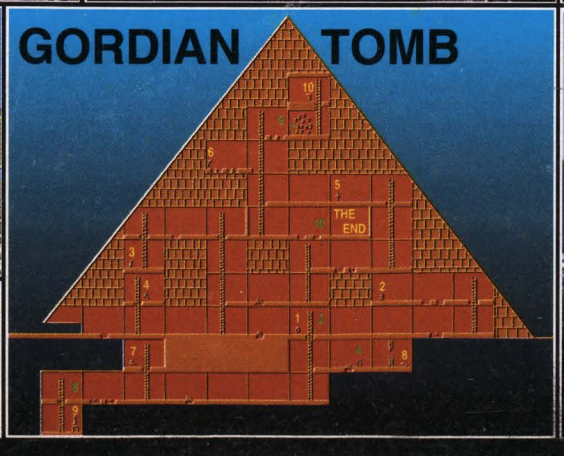


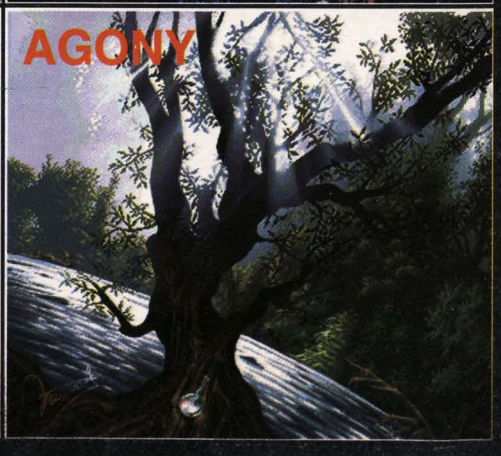












Dodavatel výpočetní techniky

ProCA International Group s.r.o.

Vídeňská 619, Areál SSP, 149 00 PRAHA 4

PC 286 - 20 MHz
- 1 MB RAM
- FDD 5.25"
- HDD 42 MB / 28 ms
- VGA karta 256 KB
- SVGA color monitor
- Provedení FLIP-TOP
- CS klávesnice

19.999,-

PC 386 - 40 MHz
- 2 MB RAM, 32 KB Cache
- FDD 5.25"
- HDD 85 MB / 17 ms
- SVGA karta 512 KB
- SVGA color monitor
- Provedení BABY
- CS klávesnice

28.499,-

PC 486 - 33 MHz
- 4 MB RAM, 128 KB Cache
- FDD 5.25", 3.5"
- HDD 205 MB / 14 ms
- SVGA karta 512 KB
- SVGA color monitor
- Provedení MINI TOWER
- CS klávesnice

48.999,-

Ceny jsou uvedeny v Kčs bez daně z obratu a platí pouze pro obchodníky s výpočetní technikou. V případě, že kupujícím je konečný uživatel, bude mu k ceně připočtena 10 - 15% přirážka.

Na ukázku uvádíme ceny nejžádanějších komponentů z celkového množství více než stopadesáti položek.

MB 80286 - 16/20 MHz	1.899,-	Provedení FLIP - TOP, 200 W	1.590,-
MB 80386SX - 25 MHz	3.490,-	Provedení BABY, 200 W	1.890,-
MB 80386 - 40 MHz, 32 KB Cache	5.690,-	Provedení MINI TOWER, 200 W	2.030,-
MB 80486 - 33 MHz, 128 KB Cache	16.800,-	HDD CONNER 42 MB / 28 ms, IDE	5.290,-
MB 80486 - 50 MHz, 256 KB Cache	26.500,-	HDD CONNER 85 MB / 17 ms, IDE	7.050,-
IDE kontroler + 2S/1P/1G port	449,-	HDD CONNER 120 MB / 18 ms, IDE	9.150,-
VGA 800 x 600, 256 KB	690,-	HDD MAXTOR 205 MB / 14 ms, IDE	14.500,-
SVGA T9000, 1024 x 768, 512 KB	1.190,-	US klávesnice	690,-
14" VGA mono, 640 x 480	2.899,-	STAR LC 20, A4, 9 jehl.	5.390,-
14" SVGA color, 1024 x 768, multiscan	6.800,-	STAR LC 15, A3, 9 jehl.	8.300,-
14" **SYNCO*** SVGA color, 1024 x 768, 0.28 mm	7.299,-	STAR LC 24-20, A4, 24 jehl.	8.299,-
14" **SYNCO*** SVGA color, 1024 x 768, Low Radiat.	8.590,-	STAR LC 24-15, A3, 24 jehl.	11.150,-
SIMM 256 KBx9 / 70 ns	299,-	STAR LS 04, laser	24.990,-
SIMM 1 MBx9 / 70 ns	835,-	STAR SJ 48, bubble jet	8.900,-
SIMM 4 MBx9 / 70 ns	3.899,-	EPSON FX 850, A4, 9 jehl.	13.300,-
FDD 5.25" / 1.2 MB	1.630,-	EPSON FX 1050, A3, 9 jehl.	13.800,-
FDD 3.5" / 1.44 MB	1.320,-	EPSON LQ 100, A4, 24 jehl., podavač papíru	8.500,-
Koprocesor IIT 80C387SX - 25 MHz	2.400,-	EPSON LQ 570, A4, 24 jehl.	11.900,-
Koprocesor IIT 80C387 - 40 MHz	3.500,-	EPSON LQ 1070, A3, 24 jehl.	15.900,-

Po zařazení do jedné ze tří dealerských skupin získáte další slevy!

* **SYNCO** je obchodní značka firmy SONY na Taiwanu.

Záruka 12 měsíců.

Ceník je platný od 1.8.1992.

Zboží k dodání ihned.

Podrobné informace získáte na naší adrese nebo na telefonních číslech:
Telefon: 02/748941-7 linka 397, 369 Telefax: 02/526672 Mobilní telefon: 0601200546

Navštivte nás na výstavě

Stánek A115, pavilon E1

INVEX COMPUTER BRNO

VYŽÁDEJTE SI NÁŠ AKTUÁLNÍ CENÍK

RECENZE

Agony - *"agónie" a boj obrněné sovy*.....12
Black Crypt *(Černá hrobka)*.....7
Dark Seed *(Dračí sémě)*.....6
Fantastic Voyage *(Fantastická plavba)*.....12
Formula One Grand Prix *(Velká cena)*.....8
Indiana Jones IV - Fate of Atlantis *(Zánik Atlantidy)*.....6
Knights of the Sky *(Rytíři nebe)*.....8-9
Logical - *logický rychlík s kuličkami*.....5
Marauder - *bezhlavá střílečka*.....7
Monkey Island II *(Opičí ostrov II)*.....5
The Pinball Dreams *(Pinballové sny)*.....11
Scumm - *logický rychlík se čtverečky*.....7
Suspicious Cargo *(Podezřelý náklad)*.....9

NÁVODY

Conan - *dobrodružství barbara*.....30
Countdown - *boj s amnézií*.....31
Dylan Dog - *vrahové na zámku*.....24-25
Eye of the Beholder - *2.část (Zavázané oči)*.....20
Gordian Tomb - *gordická hrobka*.....23
Indiana Jones IV *(Záhuba Atlantidy)*.....15-17
Larry V - *rozkošnická dobrodružství hochštaplera*.....18
Metal - *mapa*.....29
Misja - *mapa - nebezpečná vojenská mise*.....29
Monkey Island I *(Opičí ostrov I)*.....25
Monkey Island II *(Opičí ostrov - LeChuckova pomsta)*.....26
Tarzan - *dobrodružství opičího syna*.....23

RUBRIKY

Anketa.....28
Dopisy čtenářů.....25
Hitparáda Excaliburu.....4
Novinky od Sierry.....11
Obsah.....3

PC-MENU

Jaký počítač na práci i na hry?.....13
Key-Comp - *test počítače*.....14

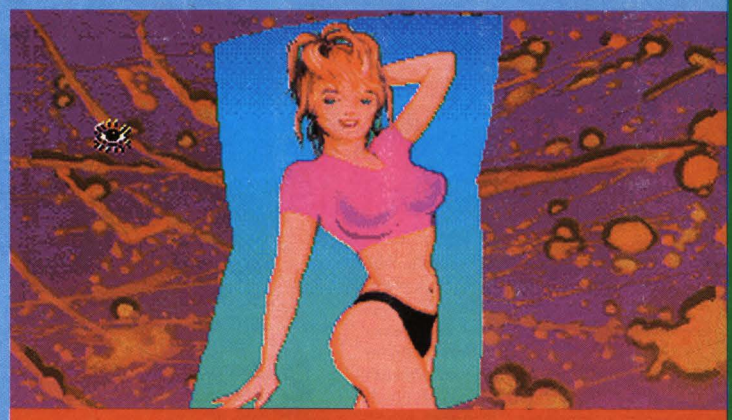
INZERCE

AMIGA INFO.....19
AMIUM.....10
BCD s.r.o.....19
Computer Equipment.....10
Chip.....27
ENISOF a.s.....19
IDCS Praha s.r.o.....10
JRC-BADOT.....27
PCP.....19
PRINGTON.....32
ProCa In'tl. Group s.r.o.....2
STRON s.r.o.....10
SYSTEM Pro GmbH.....19
Inzertní kupón.....28
Předplatné.....28
Řádková inzerce.....22

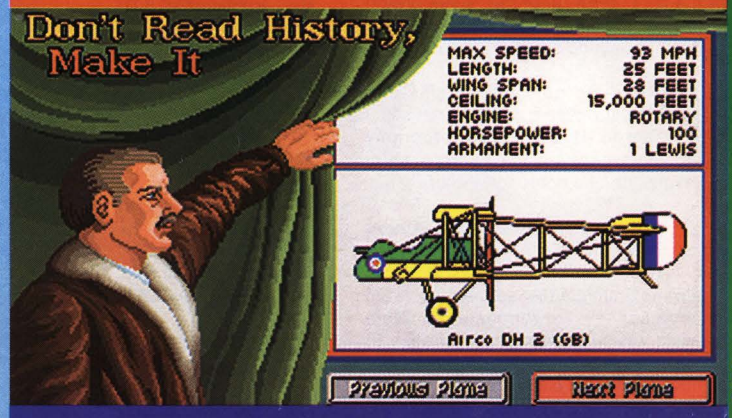
TABULKA HODNOCENÍ

Název programu
Výrobce, rok výroby
grafika **5**, hudba **5**, nápad **5**, zábava **5** → 1 = NEJHORŠÍ, 5 = NEJLEPŠÍ
min. PC 286, x MB RAM, VGA, xx MB HD → min. = minimální konfigurace
dop. PC 386, x MB RAM, Sound Blaster → dop. = doporučená konfigurace
Počítač 99% → testováno na počítači typu...
Další počítače → hra je také na tyto počítače

Testy provádíme podle několika kritérií, abychom dosáhli maximální objektivity hodnocení.



Larry V - známý hochštapler dostal nezvyklý úkol

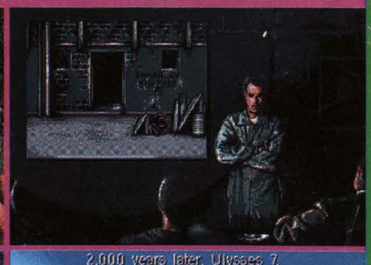


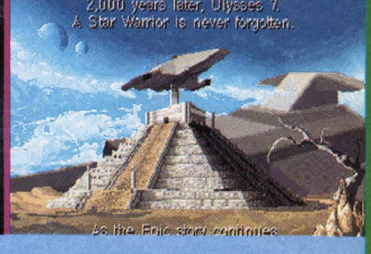
Knights of the Sky - romantika starých dvouplošníků

Indiana Jones IV - hledání ztracené Atlantidy

ZA MĚSÍC

Z jakých her jsou obrázky? Str. 28.





EXCALIBUR 12 © Popular Computer Publishing, 1992. VYDAVATEL: Martin Ludvík. ŠÉFREDAKTOR: Andrej Anastasov (Andrew). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: Jan Eisler (ICE). REDAKCE: ANDREW, ICE a David Kika (KIKI). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: Studio 24. TISK z dodaných předloh: MORAVIAPRESS, a.s., Břeclav. NÁKLAD: 30.000 výtisků. **Příspěvky posílejte výhradně na adresu redakce. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím pošt Praha čj. 703/91 NP ze dne 22.5.1991. MK ČR 5 204, MIČ 47 129. ROZŠIŘUJE: PEAL, PNS, PC INFO a počítačová centra. Předplatné a starší čísla: **SEND, V luhu 7, 140 00, Praha 4.** Toto číslo vychází v září 1992.

EXCALIBUR HITPARÁDA

NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ POČÍTAČOVÉ HRY V ČESKOSLOVENSKU

Je s podivem, jak dlouho trvalo, než se výborné textovky firmy Lucasfilm dostaly do první desítky. Snad nastane velká změna, neboť se objevuje čím dál tím více nových a skvělých her, které jistě neujdou prvním příčkám čtenářského žebříčku. Podle došlých odpovědí usuzujeme, že počet hráčů na PC se zvyšuje. Ostatně není se čemu divit, cena "péčéček" klesá, výkon stoupá, superher přibývá - PC v krátké době již nebude mít konkurenci.

Pořadí se nám trochu změnilo. Kvalita ovšem příliš nevzrostla - ani to již dále nejde, programy jsou vypracovány na samé hranici výkonu starého dobrého Sinclaira.

Lotus v čele tabulky pro Amigu může být pro někoho překvapením, je to hra již poněkud starší, ale mezi simulátory automobilů zatím nepřekonaný. Powermonger si svoje místo zaslouží, stejně jeko Turrican II, ale přesto bychom raději uvítali hry novější. Novými členy žebříčku jsou hry Robocop III, Populous II a Unreal. Blahopřejeme a těšíme se na další novinky.

Atari ST stagnuje! Někteří čtenáři - STčkáři - nemohli pochopit, že v tabulce EXCALIBURu 11 byly "poněkud starší" hry. Situace se však k dnešnímu dni příliš nezlepšila.

Atari 800 XL/XE stagnuje! Uvidíme příště, kdo a zda vůbec někdo zčeří stojaté vody.

A Commodore 64 se činí. Vzestup vynikajících her od firmy System 3 svědčí o tom, že tyto hry jsou u majitelů osmibitů stále v oblibě. Škoda jen, že Turrican nebyl nahrazen jeho druhým dílem, který je o mnoho lepší. Škoda. **Vaše redakce**

MS-DOS

1. **EYE OF THE BEHOLDER** (3) *SSI* **(EXC 5,11)**
2. **LEMMINGS** (2) *DMA Psygnosis* **(EXC 2)**
3. **ELVIRA I - II** (9) *Accolade* **(EXC 5,7)**
4. SECRET OF MONKEY I. I - II *Lucasfilm Games* **(EXC 11,12)**
5. **F-19** (4) *Microprose* **(EXC 2)**
6. LARRY LEISURE SUIT III, V *Sierra* **(EXC 11)**
7. **GOLDEN AXE** (10) *Virgin Games* **(EXC 7)**
8. **INDIANA JONES III** (8) *Lucasfilm* **(EXC 7,10)**
9. **PRINCE OF PERSIA** (1) *Broderbund* **(EXC 5)**
10. CENTURION *Electronic Arts*

SINCLAIR

1. **R-TYPE** (2) *Electric Dreams*
2. **MYTH** (1) *System 3*
3. **DIZZY** (4) *Code Masters* **(EXC 5,9)**
4. T. MUTANT TURTLES *Probe*
5. **ROBOCOP** (3) *Ocean*
6. **BATMAN THE MOVIE** (8) *Ocean* **(EXC 9)**
7. **ELITE** (6) *Firebird Software* **(EXC 1,9)**
8. SHADOW OF THE BEAST *Probe* **(EXC 2)**
9. TETRIS II *Fuxoft*
10. TURRICAN *Probe* **(EXC 5)**

AMIGA 500

1. **LOTUS TURBO E.C. I - II** (3) *Gremlin* **(EXC 1, 10)**
2. **POWERMONGER** (2) *Bullfrog* **(EXC 3,5,8)**
3. **TURRICAN II** (6) *Rainbow Arts* **(EXC 5)**
4. ROBOCOP III *Ocean* **(EXC 11)**
5. **LEMMINGS** (5) *Psygnosis* **(EXC 2)**
6. **GODS** (1) *Bitmap Brothers* **(EXC 8)**
7. ELVIRA I - II *Accolade* **(EXC 5)**
8. POPULOUS II *Bullfrog* **(EXC 11)**
9. **DUNGEON MASTER** (4) *FTL* **(EXC 4)**
10. UNREAL *UBI soft* **(EXC 10)**

Pokud jste si předplatil **EXCALIBUR,** můžete změnit pořadí prestižní **HITPARÁDY EXCALIBURU** a také **VYHRÁT HIGH-CLASS-JOYSTICK.** Vyplňte kupón na str. 28 a odešlete jej bleskově na adresu:

EXCALIBUR
P.O.Box 414
111 21 Praha 1

Tento joystick v 3D provedení vyhrává **Petr Mihitin z Č. Budějovic.** Ať slouží!

HITY REDAKCE

1. **INDIANA JONES IV** *Lucasfilm Games* **(EXC 12)**
2. **SECRET OF MONKEY I. II** *Lucasfilm Games* **(EXC 12)**
3. **EPIC** (jen PC verze) *Ocean* **(EXC 4,6)**
4. **CONQUEST OF LONGBOW** *Sierra On Line*
5. **WOLFENSTEIN 3-D** *ID Software*
6. **PROJECT X** *Team 17*
7. **DARK SEED** *Cyberdreams* **(EXC 12)**
8. **BLACK CRYPT** *Electronic Arts* **(EXC 12)**
9. **EYE OF THE BEHOLDER II** *SSI*
10. **FIRE AND ICE** *Graftgold*

ATARI ST

1. **LOTUS TURBO E.C.** (2) *Gremlin* **(EXC 1)**
2. **DUNGEON MASTER** (1) *FTL* **(EXC 4)**
3. **POWERMONGER** (3) *Bullfrog* **(EXC 3,5,8)**
4. **CHAOS STRIKES BACK** (8) *FTL* **(EXC 4,6)**
5. TURRICAN I *Rainbow Arts* **(EXC 5)**
6. RAILROAD TYCOON *Microprose* **(EXC 6)**
7. **LEMMINGS** (4) *DMA Psygnosis* **(EXC 2)**
8. F-19 *Microprose* **(EXC 2, 8)**
9. VROOM *Lankhor*
10. GODS *Bitmap Brothers* **(EXC 8)**

ATARI 800 XL/XE

1. **DRACONUS** (1) *Cognito*
2. **MISJA** (2) *Avalon* **(EX 12)**
3. **KARATEKA** (3) *Broderbund*
4. **FRED** (6) *Avalon*
5. **NINJA COMMANDO** (7) *Zeppelin Games*
6. **TETRIS** (5) *Mirrorssoft*
7. **ACE OF ACES** (10) *Accolade*
8. HARDBALL *Accolade*
9. TOMAHAWK *Digital Integration* **(EXC 6)**
10. ROBBO *Avalon*

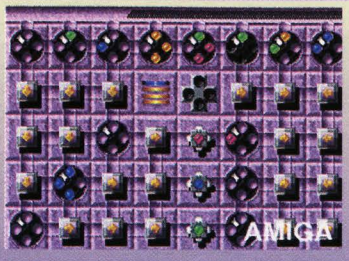
COMMODORE 64

1. **THE LAST NINJA III** (7) *System 3*
2. **THE LAST NINJA II** (4) *System 3* **(EXC 11)**
3. **TURRICAN** (1) *Raibow Arts* **(EXC 5)**
4. P. P. HAMMER *Demonware*
5. **ELVIRA** (3) *Accolade* **(EXC 5,7)**
6. HUDSON HAWK *Ocean*
7. FRACTALUS *Mastertronic*
8. F-19 *Microprose* **(EXC 2, 8)**
9. **ELITE** (8) *Firebird Software* **(EXC 1,9)**
10. **BARBARIAN II** (9) *Palace Software* **(EXC 7,11)**

LOGICAL - KULIČKY, KULIČKY A ZASE SKVĚLÉ KULIČKY

Logical se mi jeví jako asi nejlepší logická hra, se kterou jsem se v poslední době setkal. Svojí naprostou originalitou, skvěle propracovanou grafikou a zvukem a konečně celou stovkou úrovní dokáže navodit atmosféru jako málokterá jiná. O co tu vlastně jde?

Na obrazovce se vyskytují kuličky různých barev a jakési otáčivé zásobníky. Do každého z nich se vejdou čtyři kuličky. Všechny zásobníky jsou propojeny mezi sebou žlábky, v nichž se pohybují ony zmíněné kuličky. Zprava nahoře vyjíždí vždy jedna kulička a pokud ji nechytíme do zásobníku, odrazí se od levého okraje obrazovky, vrací se a jede znovu. Spolu s každou novou kuličkou jede doleva i čára času, která se nesmí dostat až doleva, jinak hráč ztratí život. Někdy jede čas stejně rychle jako kulička a to znamená, že ji musíme chytit ještě před dosažením levého okraje. Úkolem celé hry je dostat



do každého zásobníku čtyři kuličky stejné barvy (případně barev na rozdělovníku), aby mohl vybouchnout. Když se vám podaří umístit kuličky do všech zásobníků, čeká vás další úroveň. Hru vám znepříjemňují rozdělovníky, semafory (určují, která barva má přednost), obarvovátka, jednosměrky a žlábky propustné pouze pro určitou barvu (a samozřejmě všemožné kombinace těchto lahůdek). Když pošlete kuličku do plného zásobníku, odrazí se, nicméně ve hře jich nesmí být v pohybu příliš mnoho. Celá hra je na čas, takže se zbytečně nezdržujte! Do vyšších úrovní se ze začátku hry můžete dostat pomocí hesla, které obdržíte vždy po každé dokončené akci. Zkrátka a dobře, je to „logický rychlík", jaký se jen tak nevidí, přestože poslední úrovně jsou možná až příliš těžké (asi jen pro „totálné pariaky"!).

Mohu vás ujistit, že kdo si jednou zkusí zahrát LOGICAL takříkajíc na vlastní kůži, neodejde od počítače, dokud nepadne únavou, hlady či vyčerpáním!

KIKI

Logical
Rainbow Arts, 1991
grafika **4**, hudba **4**, nápad **5**, zábava **5**

Amiga 87%
C-64

MONKEY ISLAND II - ZÍSKÁTE POKLAD A ZBAVÍTE SE PIRÁTA CHUCKA?

Abych pravdu řekl, doposud mi firma LUCASFILM příliš neimponovala. Hry jako ZAK MC CRACKEN nebo MANIAC MANSION mi připadaly maličko nedokonalé a jejich nápady, i když bezpochyby humorné, příliš naivní. MONKEY ISLAND I byl již propracovanější a některé jeho nápady byly perfektní (zvláště vtipy - snad poprvé jsem se u amigáčské hry doopravdy zasmál). Na MONKEY II jsem se zpočátku díval s jakýmsi odstupem - příliš se toho o něm namluvilo, všude spousty reklam a různé fámy o průběhu tvorby hry. Jakmile jsem se však do hry trochu ponořil, okamžitě mě chytla. Musím říci, že LE CHUCK'S REVENGE je doopravdy bomba - celá hra je úžasně propracovaná a oproti mému očekávání opět jiskří originálním humorem, aniž by se nějak opičila a kopírovala nápady z dílu prvního, což bohužel bývá u některých pokračování slavných her zvykem. Hrdina příběhu **Guybrush** se znovu setkává se starými přáteli z dílu prvního - se svou bývalou láskou **guvernérkou Marley**, s obchodníkem s použitými koráby (ze starého přátelství jej dokonce zatluče do rakve) a samozřejmě **s pirátem Chuckem**.

Ano, **Le Chuck** je opět mezi námi. V průběhu hry zjistíme, že v prvním díle se nám podařilo zničit pouze Chuckovu duši, nikoliv však jeho fyzické tělo. Chuck je nyní **klasický zombie**, bydlí na masívním zámku na odlehlém ostrově a snaží se Guybrushovi pomstit. Jediná věc, která ho může zničit, je součástí největšího pirátského pokladu v celé pohádkové zemi. Vy musíte tento poklad získat a Chucka se zbavit. Používám slova zbavit a ne zničit, závěr příběhu je totiž trošku překvapivý.

Hra je rozdělena do čtyř částí, jejichž detailní popis a řešení je obsaženo v našem návodu. MONKEY II můžete dohrát dvěma způsoby - je možné si navolit hru lehkou nebo hru obtížnou. Postup řešení hry lehké je naprosto odlišný od postupu složitého, nacházíte

v něm dokonce rozdílné předměty. V jednoduché hře však přeskakujete mnoho logických hádanek a přicházíte o některé animované sequence. Pokud si chcete užít MONKEY II se vším všudy, musíte si zahrát řešení složité, které samozřejmě otiskujeme. Jsou tam některé vskutku tuhé momenty, kdy si ani zkušený pařan neví rady (např. ztopornit opici pohledem na banán, navolit

ocasem rozpětí jejích pracek a použít ji jako francouzský klíč na uzavření hydrantu - nevídané, že?).

Amigáči s jednou disketovou jednotkou budou asi rozčilení neustálým měněním disket. 11-ti disketový kolos si na Amize zatím dovolila pouze firma SIERRA a kvůli nepohodlnému vyměňování disket sklidila kritiku ze všech stran. LUCASFILM nyní udělal to samé a 11-ti disketový MONKEY je co do měnění disket přibližně to samé jako např. HEART OF CHINA. Uvidíme nyní, zda budou příznivci LUCASFILMU objektivní a tuto vadu MONKEYHO II nepřehlédnou. Na Amize je hra docela rychlá, zdá se mi však, že je pomalejší nežli díl první. Občas se Guybrush pohybuje trochu trhaně a když se scrolluje zvláště složité pozadí, program se viditelně zpomaluje. Děj hry je však natolik sugestivní a zábavný, že si toho hráč ani nevšimne. PC-čkáři problém s pomalostí vůbec nemají.

Zvláštní pozornost bych rád věnoval humoru. V průběhu celé hry jsem se prostě musel neustále chichotat a několikrát jsem skoro brečel smíchy. MONKEY II občas zabíhá i do humoru černého, autoři si dělají srandu prostě úplně ze všeho - z invalidů, z mrtvol i z morbidních situací. Jeden příklad za všechny: Guybrush přijde s pilou ke spícímu pirátovi, jehož dřevěná noha se klimbá ve vzduchu (che, che). Následuje řezání dřevěné nohy vejpůl. Vzbuzený pirát začne strašlivě ječet, že ho dřevo bolí a že potřebuje doktora. Zatímco mu truhlář (!) ránu ošetřuje, vniknete do truhlářské dílny a ukradnete tam kladivo a hřebíky. Takto vyzbrojen si necháte od svého starého přítele, který nyní prodává pohřební potřeby, předvést luxusní rakev. Když je přítel v nejlepším a ukazuje vám, jak se v rakvi krásně leží, zvěčníte ho uvnitř navždy pomocí kladiva a hřebů. Nám v redakci černý humor vůbec nevadí a pokud má být Franta Fuka typickým příkladem českého pařana, tak je černý humor u počítačáků jistě ve velké oblibě. Trochu mi však přeci jen vadí, že hlavní hrdina Guybrush vyloženě škodí i slušným obyvatelům ostrovů, krade jim jejich věci, ničí předměty, posmívá se atd.

Měl-li bych srovnat MONKEYHO II na Amize a na PC, musím říci, že jak Amigáčtí, tak PC programátoři odvedli kvalitní práci. Pokud máte u Amigy harddisk, jsou hry na obou počítačích skoro stejné. PC-čkáři mají samozřejmě lepší grafiku a jejich Guybrush běhá rychleji, Amigáči mají zase bezva hudbu. Já vím, když PC-čkáři mají Sound Blaster, tak se může hudba z Amigy zahrabat. Jenomže když mají Amigáči Turbo kartu nebo Action replay, tak... atd, atd.

MONKEY II je rozhodně perfektní **adventura**, všem ji vřele doporučujeme.

ANDREW

Monkey Island II
Lucasfilm, 1992
grafika **5**, hudba **4**, nápad **5**, zábava **5**
min. 1 MB RAM, **dop.** harddisk

Amiga 92%
MS-DOS

Monkey Island II
Lucasfilm, 1991
grafika **4**, hudba **5**, nápad **4**, zábava **5**
min. VGA, 10 MB HD, **dop.** Sound Blaster

MS-DOS 89%
Amiga

DARK SEED - ČERNÉ SÉMĚ - EMBRYO VETŘELCE VE VAŠÍ HLAVĚ

V poslední době jsme si zvykli na stále se zvyšující kvalitu zpracování u většiny nových her. To je jistě velice dobré pro všechny hráče, ale začínající firma má daleko obtížnější práci než v minulosti. Je tedy zřejmé, že se bude muset převelice snažit, aby uspěla mezi konkurencí. Právě to se podařilo americké firmě CYBERDREAMS, která letos představila svůj první projekt nazvaný DARK SEED.

Okamžitě po spuštění hry je jasné, že se nehodlají stát průměrnými ať to stojí, co to stojí. Rozhodli se pro radikální řešení a pro spolupráci na jejich díle si přizvali pana H.R. Digera. Pokud jste toto jméno v životě neslyšeli, mohu vám trochu pomoci. Sledujte pozorně titulky ve filmu Vetřelec. Tento muž, jehož surrealistický biotechnický styl byl v tomto filmu oceněn Oscarem, je podepsán též pod většinou obrázků ve hře DARK SEED. Jeho místnosti a objekty jsou okamžitě rozpoznatelné od ostatních obrázků ve hře, které zpracovali jiní grafici. Tento Švýcar se však zčásti podílel i na horrorovém scénáři naší hry. Co k horroru jistě patří, jsou digitalizované animované sekvence, které opět zpracoval sám Mistr. Dlužno říci, že takový pohled do tmavého zrcadla o půlnoci ve sklepení starého domu je v podání pana Digera zcela bezkonkurenční.

Co se týče hudby a zvukových efektů, tak hře není co vytýkat. V celém průběhu hry budete poslouchat ponurou schizofrenickou melodii. Zdigitalizované rozhovory jsou dnes již samozřejmostí. Ovšem pouze v případě, že máte u svého PC připojenou nějakou zvukovou kartu. Jinak doporučuji zvuk (pc beeper) vypnout. Tyto problémy odpadají u Amigáčů, konverze pro jejich přítelkyni bude hotova koncem léta.

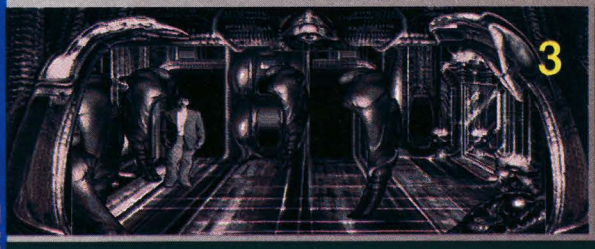
Je zřejmé, že koupě Gigera se firmě CYBERDREAMS vyplatila. Proto si pro své další projekty CYBER RACE a EVOLVER najali pana Johna Rosengranta, který pro změnu tvořil monstra ve filmech Terminator 1 a Predator 1. Máme se tedy na co těšit.

To, co hru činí hrou, však není pouze technické zpracování. Děj a způsob provedení hádanek je v DARK SEEDu jednodušší a připomíná styl: Jdi do místnosti A, tam vem lopatu, tu v místnosti B. Zde by se mohli tvůrci poučit od známých hvězd jako je LUCASFILM či SIERRA. Dobrodružství od těchto firem jsou prostě na vyšší logické úrovni.

Takže ti, kteří jsou již znuděni obludkami v příbězích o ELVIŘE, mají nové kamarády. Přes trochu jednoduchý děj (který vás však zajisté udrží u monitoru přes noc) je DARK SEED jedna z nejlepších textovek v poslední době. Se svým SCI-FI tématem a výborným zpracováním zřejmě nebude chybět u většiny PC-čkářů. Vzhledem k ohromující grafice se každá další místnost přihrávala z harddisku. Jsem zvědav, jak bude vypadat verze na Amigu a jak vyřeší CYBERDREAMS rychlost a uspořádání hry na disketách. Kompletní návod vyjde v některém z příštích čísel EXCALIBURu.

TOP

Dark Seed
Cyberdreams, 1992
grafika **5**, hudba **4**, nápad **4**, zábava **4**
min. PC 286, VGA, 11 MB HD, **dop.** PC 386, 2 MB RAM, Sound Blaster
MS-DOS 86%
Amiga v přípravě



NEBYL TO SEN...

1. Jednoho rána se probudíte ve vašem nedávno zakoupeném sídle se strašnými bolestmi hlavy. Zprvu to vše vypadá jako reakce na hrozný sen, který s vámi celou noc zmítal a pronásledoval vás jako děsivá noční můra.
2. Po prvním dnu prožitém ve zcela nepřirozeně vylidněném městě a po detailním průzkumu vašeho nového domu vám již úvodní scéna reprezentující Mikeho sen nebude připadat tak nereálná...
3. Jak se dostat do takového zajímavého světa vám již neřeknu, ale rozhodně byste měl hrát ve vlastním zájmu co nejrychleji. CYBERDREAMS doporučují nenosit ebrya vetřelců v hlavě déle jak tři dny.
4. Vetřelci, kteří obratně vložili hlavnímu hrdinovi této hry do hlavy embryo, jsou zde, a žijí v jednom z paralelních světů této galaxie.

INDIANA JONES IV - THE FATE OF ATLANTIS - ZÁHUBA ATLANTIDY

Můj chladný přístup k LUCASFILMU (již tak zviklaný MONKEYEM II) změnila vynikající adventura INDIANA JONES IV v úplnou euforii. Tak dokonalou a po všech stránkách perfektní adventuru jsem zatím viděl pouze na PC od SIERRY nebo na Amize od DELPHINE SOFTWARE.

Musím se přiznat, že hra INDIANA JONES III se mi, stejně jako film, vůbec nelíbila. Její pokračování s ní má naštěstí společnou pouze postavičku Indyho a samozřejmě také způsob ovládání. Kromě výborné hudby, zvuku a grafiky přidal LUCASFILM tentokrát také několik úchvatných animačních lahůdek.

Snad největší radost jsem měl z toho, že INDY IV má svůj vlastní originální příběh. Trochu se sice podobá prvnímu filmu o Jonesovi, Dobyvatelům ztracené archy, ale podoba je pouze povrchní. Doopravdy jsem si připadal, jako bych byl v kině a díval se na INDY IV - THE FATE OF ATLANTIS (Záhuba Atlantidy). Jones opět narazí na velkou archeologickou záhadu - objeví stopy po ztracené Atlantidě. Atlantis byla bájná země, údajně se nacházející kdesi mezi Evropou a Amerikou (ve hře ji však nacházíme trochu jinde...).

Indy objeví zvláštní kuličku, která je nabita neznámou energií a složitou cestou zjišťuje, že by kulička mohla pocházet z Atlantidy. O jeho nálezu se samozřejmě dozvědí všudypřítomní němečtí nacisté, kteří se jako obvykle snaží získat tajemství atlantské technologie pro sebe (esesáci jsou ve hře terčem všeobecného posměchu). Vtip vůbec není této adventuře nijak cizí. Na rozdíl od MONKEYho si však hra zachovává hlavně seriózní linii, potřebnou k vytvoření tajemné, někdy až strašidelné atmosféry. Na strastiplné pouti provází Indyho jeho přítelkyně Sofie, která věčně není spokojená s jeho odvážným vystupováním. V průběhu hry několikráte ovládáte i ji, zatímco je Indy zaneprázdněn nebo v situacích, kdy prostě není na vybranou a vy musíte využít Sofiina šarmu a výřečnosti.

U INDYho IV můžeme částečně použít slovo textovka, protože texty se hra přímo hemží. Celé dlouhé pasáže probebatujete s ostatními osobami okolo vás. Debaty se Sofií bývají zvláště svízelné, budete ji muset přesvědčit, aby stála terčem vrhači nožů, nebo aby se dala vysadit do podezřelého otvoru ve stěně atd. Pro Amigu INDIANA JONES IV ještě není dokončen, ale jeho vydání je ohlášeno na září '92. Ujišťuji Amigáče, že JE na co se těšit. V mnoha aspektech mi INDY IV připadá ještě o mnoho lepší než MONKEY II a pokládám ho za vrchol produkce firmy LUCASFILM.

ANDREW

Indiana Jones
Lucasfilm, 1992
grafika **5**, hudba **5**, nápad **5**, zábava **5**
min. PC 286, VGA, 11 MB HD, **dop.** PC 386, Sound Blaster
MS-DOS 93%
Amiga v přípravě

SCUMM - LOGICKÝ RRRYCHLÍK

Mohlo by se zdát, že rodina logických rychlíků je již dostatečně početná. Každý nový člen této rodiny je obvykle vítán nejistě a jen velice malé množství těchto her se stane takovou bombou, jakou byl v roce 1988 TETRIS - hra ve své kategorii dosud nepřekonaná. Nechceme zde ale psát jen o trhácích a superhitech, které zvířily hladinu průměru počítačových her a staly se duchovní náplní bezesných nocí mnoha herních maniaků. Pozastavme se tedy nad poměrně neznámou hrou, která ale rozhodně má svoje místo v rodině logických her. Kromě toho má jedno velké plus - je na osmibity.

Poměrně neznámá firma MAGIC DISC se rozhodla, že plně vyhoví označení logický „**rychlík**". SCUMM je svými časovými limity snad nejvražednější hrou dosud spatřenou na obrazovkách počítačů. Ve většině případů platí, že po jednom chybném tahu je nutno zahrát si znova. Ale proto je to rychlík, no ne ? A o co tady vlastně jde ? Princip hry je velice prostý - hráč pohybuje různobarevnými čtverečky - hracími kameny - po dvojrozměrných chodbách a prostorech (podobně jako SOKO-BAN). Když se ale spolu setkají dva čtverečky stejné barvy, vzájemně se vyruší, vygumují. Úkolem je samozřejmě vymazat všechny volné čtverečky na hrací ploše. S přibývajícími čísly úrovně přibývá čtverečků i barev. V dalších zónách již musíte spojovat tři a více čtverečků a to je pořádný nápor na mozkové závity. Kdo si neopatrně vygumuje potřebné hrací kameny, je definitivně ztracen. Poslední volný čtverec se bez druhého stejné barvy již nevymaže.

Řeknete možná - nic moc, takových už tu bylo, ale stačí si hru zahrát jednou a nepochybně jejímu kouzlu propadnete. Programátoři MAGIC DISC pro vás připravili množství úrovní, při jejichž řešení se jistě pořádně zapotíte. K úspěšnému zvládnutí hry potřebujete jen umění rychlého a přesného ovládání joysticku a dávku logického uvažování - to jsou ale základní schopnosti každého počítačového hráče...

Po grafické stránce není SCUMM nic převratného, ale to u logických her není nijak na škodu. Ja tady ale jedna chybička, která podstatně snižuje „hratelnost" (playability) - barevné odlišení hracích kamenů je velice nevýrazné, takže je prakticky vyloučeno hrát na černobílé televizi. Přesto je ale SCUMM hrou, která nedělá osmibitovým počítačím ostudu. Nezbývá tedy než uchopit pevně joystick, koncentrovat své myšlenky a pustit se do toho. **ICE**

SCUMM
Magic Disc, 1990
grafika **3**, hudba **0**, nápad **4**, zábava **4**
C-64 60%
Sinclair, C-64

MARAUDER - STŘEL NEBO ZHYŇ

Kdo z majitelů osmibitových počítačů by neznal jméno firmy HEWSON CONSULTANTS. Při vyslovení názvu této softwarové firmy se okamžitě vybaví takové hry jako URIDIUM, PARADROID, RAINBOW ISLAND, NEBULUS, ALLEYKAT a řada dalších. O kvalitách této firmy svědčí i fakt, že s ní spolupracoval světově známý a uznávaný programátor Andrew Braybrook (**EX. 8/91**). HEWSON pronikla do podvědomí počítačových hráčů jednak vynikajícími náměty svých her, ale především jejich profesionálním zpracováním. Po technické stránce patří HEWSON na osmibitech mezi skutečnou elitu. Hra MARAUDER nás v tomto přesvědčení jen utvrdí...

MARAUDER je klasická dvojrozměrná „arcade". Shora sledujeme pohyb jakéhosi bojového vozítka, které se při jízdě otáčí na všechny strany, střílí bezhlavě do nepřátel a vyhýbá se jejich zuřivým útokům. Není těžké uhodnout, kdo je pilotem tohoto vozítka. Hra možná někoho zprvu překvapí svým ovládáním, ale brzy si na něj jistě zvyknete. Otáčení do všech stran má své výhody - nemůže se stát, že na vás někdo „vyskočí" zezadu. Hráč má za úkol probít se šesti úrovněmi, které jsou přeplněny různými nepřáteli v těch nejfantastičtějších podobách. Hra je silně akční a vyžaduje velkou dávku postřehu a přesnosti při vyhýbání se smrtícím střelám a objektům, jako ostatně u každé arcade. Cesta příjemně ubíhá, spád - jedna potvora za druhou se odebírá na cestu do věčných lovišť a jen občasná ztráta života ruší příjemnou idylku vzdálené budoucnosti. Pozadí se často mění a dotváří tak představu o tváři budoucího světa. Zpočátku to je jakási měsíční krajina posetá krátery, fantastickými budovami, občas tady najdeme jezírko nebo osamělý strom. Další úroveň nás přenese do světa vysutých plošin. Tady pozadí scrolluje ve dvou úrovních a vytváří tak dojem závratné výšky nad povrchem. Děj následující zóny se odehrává na letišti. Tady se setkáme se stojícími letadly, podivnými budovami, ale hlavně se zástupy bojovných nepřátel. Kdo se ale pořádně nesoustředí a nechá se unést sledováním krajiny, ten si moc nezahraje. Stačí chvilka nepozornosti a vozítko je proměněno v hromádku nepotřebného šrotu.

Grafickým provedením MARAUDER plně odpovídá vysokému standartu ostatních her firmy HEWSON. Okolní prostředí je rozpracováno do nejmenších detailů, animace všech objektů je plynulá, přesná a rychlá. Nezbývá než přiznat, že programátoři HEWSON opět odvedli pořádný kus práce a i když nápad hry není zase tak originální, rozhodně by MARAUDER neměl chybět ve sbírce žádného osmibitového střelce. **ICE**

Marauder
Hewson, 1989
grafika **4**, hudba **3**, nápad **3**, zábava **3**
C-64 60%
Sinclair, Atari XL/XE

BLACK CRYPT - ČERNÁ HROBKA - POZOR NA ESTOROTHA

Po proslavené hře „**v hlavní roli**" DUNGEON MASTER od FTL a jejímu druhému pokračování CHAOS STRIKES BACK se po dlouhou dobu neobjevilo nic, co by se alespoň trochu kvalitou přiblížilo těmto dvěma gigantům. Určitý posun nastal až poté, co firma STRATEGIC SIMULATIONS INC. uvedla na trh fantasy EYE OF THE BEHOLDER, hru až příliš nápadně podobnou svým předchůdcům. Donedávna to byly jediné hry tohoto typu, které stály za to. Před nedávnem se ale situace radikálně změnila. Poměrně neznámá firma RAVEN SOFTWARE spolu s dlouholetým herním gigantem ELECTRONIC ARTS pustila v letošním roce do oběhu hru nazvanou BLACK CRYPT (ČERNÁ KRYPTA). Jak již název napovídá, jedná se o další z řady fantasy her, v nichž se pohybujete v rozsáhlých komplexech bludišť, plných zlých příšerek a démonů. Cílem je porazit zlého kouzelníka, který si říká **Estoroth Paingiver**. V zemi, kde se odehrává celý děj, skončila před nedávnem krutá „Černá válka", trvající pouhých čtyřicet hodin. Tento konflikt mezi mocnostmi dobra a Estorothem skončil naštěstí porážkou zlého černokněžníka a ten byl nucen stáhnout se do svých rozsáhlých katakomb. Našli se ale čtyři hrdinové, kteří se ho pokusili zlikvidovat přímo v jeho sídle. Estoroth je však porazil a demonstrativně jim vystavěl v jedenáctém podlaží pod zemí hrobky. Tuto skupinu tvořili **Dvergar, Kaolic, Runetek a Oakraven**.

Odporná zelená potvora právě dostala zásah útočným kouzlem.

Po této čtveřici se do katakomb vydalo ještě mnoho dalších dobrodruhů, kteří byli ovšem do jednoho poraženi. Jejich mrtvoly, kusy oděvu, další majetek a zbraně jsou rozházeny po celé kryptě. Je tam také spousta svitků s radami, z nichž ale ne všechny jsou pravdivé. Celý systém katakomb je ovšem neobvykle rozsáhlý, tvoří ho rovných třicet podlaží! Pravda, některá z nich jsou pouhými průchody mezi patry, avšak jiná leží na obrovské ploše. Naštěstí se hra sama mapuje, což nejen usnadňuje orientaci, ale je to i naprosto nezbytné. V průběhu hry totiž narazíte mimo jiné na neviditelné teleporty a neviditelné stěny, které jsou občas průchozí jen z jedné strany a konečně „spinnery", které otáčí celou skupinu o 180 stupňů. Tato místa nejsou v samotné hře vidět a mapa je proto nezbytnou nutností.

Vaše parta se tedy rozhodla dobýt kryptu a zabít Estorotha. Na začátku hry si musíte zvolit své čtyři postavičky, vybrat jim tvář, pojmenovat je a rozdělit akční body do dovedností jednotlivých charakterů. Velice důležité je, že každý z nich je specializován na určitou činnost. Partu doplňuje jen **jeden opravdový bojovník** (FIGHTER), který používá těžké zbraně jako např. meče či sekery. Ruční zbraně má v pravé ruce, v levé obvykle drží štít. Bojovníkovo místo bývá většinou vpředu. Vedle něj je umístěn

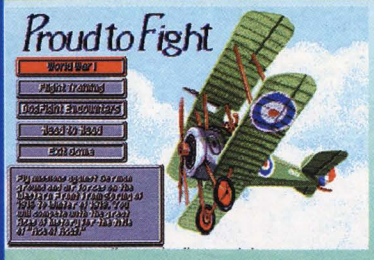
kněz (CLERIC), který umí používat lehčí zbraně, jako válečné kladivo, železné důtky (FLAIL) či palcát (MACE). Za nimi nalezneme klasického **kouzelníka** (MAGIC USER), který dovede kromě magie také házet noži. Posledním ze čtveřice je **druid** (ztěží přeložitelné označení lesních poustevníků z dávných dob). V rukou většinou drží luk a šípy. Všichni kromě bojovníka mají u sebe kouzelnou knihu a jsou schopni používat magii. Postavičky je pochopitelně možné přeskupovat v průběhu hry.

BLACK CRYPT je rozhodně hrou, která se plně vyrovná DM, CHAOSOVI I BEHOLDEROVI. V mnoha ohledech je dokonce předčí, především díky skvělé grafice a poměrně velké rychlosti. Navíc se v průběhu hry skoro nic nedonahrává, což potěší. Z těchto a mnoha dalších důvodů tento program považuji za zatím nejlepší tohoto typu. **KIKI**

Black Crypt
Electronic Arts, 1992
grafika **5**, hudba **4**, nápad **4**, zábava **5**
min. 1 MB RAM, **dop.** harddisk
Amiga 90%
MS-DOS

KNIGHTS OF THE SKY

VTAŽENI DO DĚJE LÉTÁTE JAKO



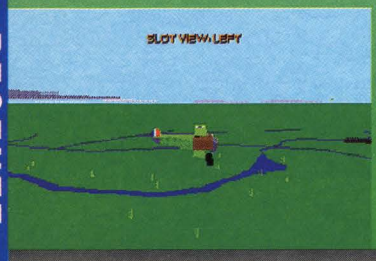
Knights of the Sky
Microprose, 1991
grafika **4**, hudba **3**, nápad **4**, zábava **4**
min. PC 286, 640 KB RAM, EGA, **dop.** PC 386, 640 KB, VGA, Sound Blaster
MS-DOS 67%
Amiga, ST

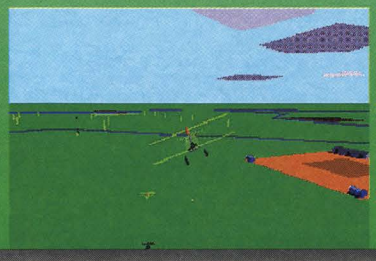
Firma MICROPROSE je u nás dobře známa svými kvalitními produkty, převážně z oblasti **simulátorů**. Vzpomeňme například na hry F-19 STEALTH FIGHTER, F-15 STRIKE EAGLE I A II, SILENT SERVICE I A II, FORMULA ONE GRAND PRIX a další. Po všech těch moderních stíhačkách, ponorkách a formulích se firma MICROPROSE rozhodla přijít na trh se hrou, která je jakoby vzpomínkou na staré zašlé časy. V těch dávných dobách se ještě po obloze neprohánělly ocelové stíhačky s proudovými motory a jadernými zbraněmi na palubě. Tenkrát ještě nebyly oceány zamořeny gigantickými atomovými ponorkami. Tenkrát byla jiná doba, doba pro opravdové hrdiny, doba pro **Rytíře nebes**...

Hra KNIGHTS OF THE SKY nás zavede do období první světové války na západní frontě. Již od začátku hry je kladen veliký důraz na autentičnost a na vtažení diváka, přesněji řečeno hráče, do děje. Úvod hry tvoří krátké animované demo, znázorňující start historického letadla. Již zpracování tohoto dema je však originální - na monitoru se objeví filmové plátno jakoby vystřižené z doby počátku století - přes černobílý obraz „prší", celý záběr se chvěje a vše doprovází dobová hudba. Při prvním shlédnutí jsem měl pocit, že vidím filmový týdeník z doby první světové války a jen titulky MICROPROSE mě přesvědčily o mém omylu...

Program nabízí několik variant hry, takže si každý může vybrat způsob podle svého gusta. K dispozici je trénink, kde si můžete zalétat s jedním z dvaceti historických letadel - francouzských, britských i německých - a osvojit si základní ovládání těchto strojů nebo si jenom tak zalétat nad bojištěm. Další možností je tzv. **Dogfight** - tady se můžete utkat s několika známými německými esy (Manfred von Richthofen, Rudolf Berthold, Oswald Boelcke) a vyzkoušet si svoje umění v četných vzdušných soubojích na život a na smrt. Je možno také sériově propojit dva počítače a změřit svoje síly s obzvláště krutým nepřítelem na druhém konci propojovacího kabelu.

Hlavní je ale volba bojových akcí - od začátku války na jaře 1916 až do konce v zimě 1918. Tady na vás čeká množství misí, které budete plnit po boku spojeneckých vojsk. Můžete si vybrat národnost, za kterou budete létat - Francie nebo Velká Británie, obtížnost hry ve stupních od 1 do 5 a můžete začít. Náplň misí je velice rozmanitá, takže se při plnění úkolů nebudete nudit - od hlídkování nad frontou přes sestřelování nepřátelských balónů, útoku na konvoje, doprovodu spojeneckých průzkumných letadel až po špionážní lety v týlu nepřítele a bombardování strategicky významných cílů.





FORMULA ONE GRAND PRIX - AŽ TUHNE KREV V ŽILÁCH...

Formula One Grand Prix
Microprose, 1991
grafika **5**, hudba **4**, nápad **3**, zábava **5**
Amiga 500, 500 Plus, 3000
min. 1 MB RAM, **dop.** externí drive
Amiga 86%
ST, MS-DOS v přípravě

Právě přichází čas, kdy je nejlepší zapomenout na textové a logické hry a všechny možné bezduché střílečky (alespoň mně se to povedlo na dost dlouhou dobu) a vrátit se k opravdu kvalitním **simulátorům**. Firma MICROPROSE nám k tomu dává skutečně skvělou příležitost. Hrou FORMULA ONE GRAND PRIX zcela jistě protrhne šeď a obyčejnost zpracování tohoto žánru na vašich počítačích.

Tato firma je herním znalcům známá zvláště tím, že od svého založení vyprodukovala již hezkou řádku pěkných simulátorů. Velice povedená byla například stavba železnice (RAILROAD TYCOON) nebo drancování námořních lodí a měst (PIRATES). Dobře dopadly také klasické simulátory SILENT SERVICE, F-15 STRIKE EAGLE, které se dočkaly již druhého přepracování. Výsledný efekt starých rozvrzaných letadel se kterými se dají dělat všelijaké krkolomné kousky byl opravdu vynikající (KNIGHTS OF THE SKY).

Jestliže hru FORMULA 1 necháte chvíli běžet bez vašeho zásahu, dočkáte se nepříliš dokonalého dema. Ocitnete se totiž u jakési designerské firmy, která vyrobila vaši formuli, vidíte zde její parametry a počítačové zpracování. Hned na to však již sedíte za volantem, najíždí na vás televizní kamery a nasazujete si tolik potřebnou helmu. Toto je asi nejslabší pasáž v jinak nadprůměrné hře.

Co se týče hudby, slyšíte ji pouze během úvodního dema a je typická pro tuto firmu. Zvukové efekty během závodu jsou na přijatelné úrovni, avšak myslím si, že mnohé v této oblasti by se dalo určitě vylepšit.

Daleko lépe se však tvůrcům povedlo zpracovat grafickou stránku hry. Při kouzlech, které provádějí s velice rychlou a do detailu propracovanou vektorovou grafikou tuhne opravdovým milovníkům trojrozměrného zobrazení nadšením krev v žilách.

Mimo samozřejmého pohledu z vozu je dána možnost výběru z dalších zajímavých pozic. Hlavní nabídku tvoří především pohled na formuli zezadu a zepředu, ale jako zdaleka nejlepší považuji plynule sestříhané záběry z televizních kamer umístěných na vybraných místech tratě a sledujících celou vaši jízdu. Při této volbě je sice složité pilotování, ale pocit, že sledujete svůj vlastní závod v přímém přenosu, za trochu námahy jistě stojí. Jako velice zajímavý nápad považuji možnost zcela klidně sledovat závod z cizího vozu. Možnosti výhledu si přepínáte kurzorovými klávesami a klávesou "Del" a "Help".

Co každá hra potřebuje jsou maličkosti dokreslující její tolik potřebnou atmosféru. Ve hře FORMULA ONE GRAND PRIX jsou to například obrázky z prostředí závodů, které slouží jako pozadí pod nejrůznější menu. V tom, že sedíte ve skutečné formuli, vás také neustále utvrzují prázdné tribuny při tréninku nebo šmouhy na vozovce od pneumatik ostatních vozů.

Snad jediné mínus, které se ve hře vyskytuje, na vás číhá v podobě nekonečného přehazování disket (hra je na čtyřech disketách).

Po nahrání úvodního menu je vám dána možnost vybrání z 18 stájí a mnoha jejich jezdců. Pojmenovat si můžete mimo jiné také svůj motor. Originální je možnost zvolit více pilotů, mezi kterými pak počítač automaticky přepíná, vždy však můžete řídit pouze jednoho a o ostatní nemusíte mít obavu.

V průběhu hry si můžete nahrát nejen momentální pozici, ale také vaše rekordy nebo vámi nastavené parametry vozu.

O trochu složitější je pak další setup (Help Options Setup), kde si můžete nastavit:

a) samočinné brzdy v případě nebezpečí nebo ostré zatáčky
b) automatickou převodovku
c) srovnání vozu ve směru jízdy po smyku nebo nehodě (udělat pěkné „hodiny" není vůbec nic těžkého)
d) nekonečná životnost formule
e) na trati se vám vyčárkuje čára, která signalizuje nejvýhodnější a nejrychlejší možnost projetí celého okruhu
f) informace o tom, na který rychlostní stupeň lze projet následující zatáčku

Během hry je možné tyto volby ovlivňovat klávesami **F1** až **F6**.

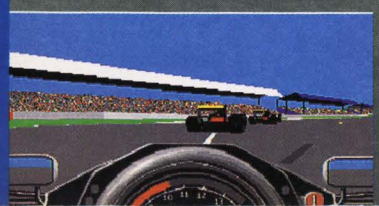
Můžete si také vyzkoušet trénink na kterémkoli okruhu bez ostatních pilotů. Originálně se povedlo autorům zpracovat výběr okruhů. Sledujete je z ptačí perspektivy a je zde zakreslena nejen trať, ale i mosty, tribuny, lesy, přístavy, atd. Samozřejmě, že vše je dokonale vykresleno také v samotném závodě, včetně plachetnice vyčnívající z přístavu.

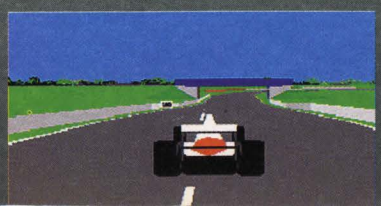
Další volba vám umožňuje jízdu vyjmutou z mistrovství světa Formule jedna, kde samozřejmě jedete kvalifikační jízdu a potom samotný závod (jestliže nebudete absolvovat kvalifikaci automaticky se ocitnete na poslední startovací pozici). Velmi pěkně je zde zpracováno pořadí vozů na startu a statistické tabulky.

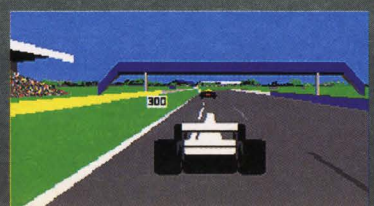
Samozřejmě, že nejlepší je projet si mistrovství světa pěkně od začátku a odnést si zaslouženě vybojovaný vítězný pohár. Body za prvních šest míst v závodě se vám sčítají do tabulky vašeho osobního bodování, ale také do bodování celé vaší stáje.

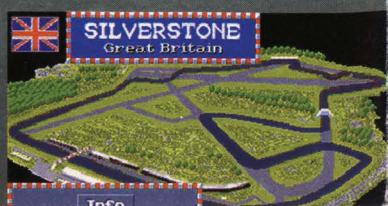
Že se jedná opravdu o kvalitní **simulátor** dokazuje také to, že si firma MICROPROSE najala zkušební piloty, kteří testovali i zpracování hry. Takže nezbývá nic jiného, nežli vytáhnout formuli z hangáru, usednout za volant a poctivě přišlápnout pedál plynu až na podlahu.

ROB









Knights of the Sky

Microprose, 1991

grafika **4**, hudba **3**, nápad **4**, zábava **5**

A500, A500+, A3000

min. 1 MB RAM

Amiga 70%

MS-DOS, ST

Hra je obohacena o několik maličkostí, které však přispívají ke zvýšení autentičnosti hry - po každém letu se objeví několik stránek z novin, kde si můžete přečíst palcové titulky s vaším jménem a zprávy o vašich vítězných vzdušných soubojích, ale dozvíte se tady i skutečná historická fakta, týkající se válečných událostí v Evropě. Postupem času dojde i k rozšíření strojového parku vaší základny - zbrojní průmysl dodává stále nová a lepší letadla, a tak si časem ten svůj starý, třesoucí se dvojplošník vyměníte v hangáru za novější, který se přece jen klepe o poznání méně...

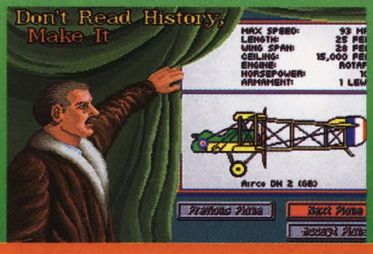
Ve hře také navštívíte pár hospod, zajdete si na party - tady všude se dozvíte informace o nepřátelských stíhačích a pokud máte dost sil a zkušeností, můžete se jim ve vzdušném souboji směle postavit. Nebudou-li vám tyto informace od kamarádů na večírku stačit, můžete se podívat do svého zápisníku, kde naleznete jména a počty sestřelů nepřátelských pilotů spolu s jejich fotografiemi.

Hlavní náplní hry je ale samozřejmě létání a střílení. Tady je nutno říci, že v tomto směru se hra skutečně povedla. MICROPROSE jsou již v oboru letových simulátorů staří mazáci, a KNIGHTS jsou toho nejlepším důkazem. Vektorová grafika je plná detailů a přitom animace neztrácí na své rychlosti, což je u simulátorů vůbec to nejdůležitější. Také pohledů na letadlo je řada a jsou výborně zpracovány. Když se nabažíte pohledů z letadla, jsou tu vnější pohledy ze všech stran, pohled na padající bombu ale hlavně dva poměrně neobvyklé: **pohled „dálkového ovládání“** - jako by kamera stála na jednom místě a letadlo bylo řízeno vysílačkou a **„taktický pohled“** - vnější pohled v tom směru, kde se nachází nejbližší letadlo (nepřátelské nebo spojenecké), což velice usnadňuje orientaci. K přiblížení atmosféry první světové války přispívá i vlastní ovládání letadla - na rozdíl od super moderních stíhaček je tady všechno báječně nedokonalé - letadlo se při letu chvěje, naklání, nedrží přesně směr. Při ovládání letu stačí jen nastartovat, přidávat a ubírat plyn u motoru a plně se věnovat řízení letadla - žádné další ovládací přístroje v letadle nejsou...

KNIGHTS OF THE SKY je hra, která by rozhodně neměla chybět ve sbírce žádného příznivce letových simulátorů a firmy MICROPROSE. O tom, že létání se starými letadly není zase tak nudné nás již přesvědčila firma CINEMAWARE

se svými WINGS v roce 1990 a KNIGHTS nás v tomto přesvědčení utvrzují. Tak nezbývá než znovu nastartovat motor starého stroje a vzlétnout do nebes vstříc novým dobrodružstvím a hrdinským činům. Tally-ho chaps!

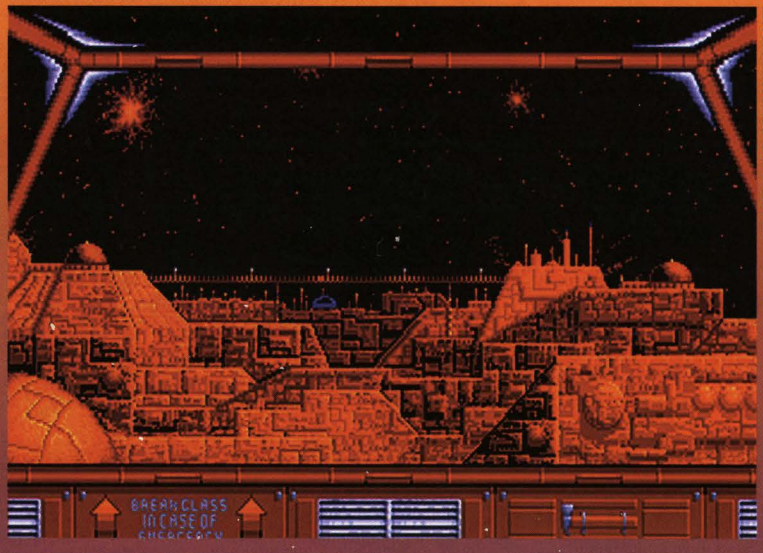
ICE



SUSPICIOUS CARGO - PODEZŘELÝ NÁKLAD - KOSMICKÉ DOBRODRUŽSTVÍ

Probudil jste se ve skleněné rakvi tvaru válce. Odněkud se ozývá ťukání na sklo. Pomalu se probíráte z hibernace, otvíráte oči a vzpomínáte si, že jste Jonah Hayes, kosmický dobrodruh, že se píše rok 2091 a že se nacházíte v jednom z hotelů na Titanu. Uvědomujete si, že jste s financemi úplně na dně a vaším posledním majetkem je vyřazená dopravní loď **„Lucky Lady“**. Otvíráte tedy víko rakve a u ní vás už netrpělivě čeká zvláštní kurýr s dopisem. Píše vám jakýsi pan Johnson zastupující společnost **Westlake Holdings Inc.** a v dopise vám oznamuje, že na vaši loď byla uvalena hypotéka, ale nabízí vám možnost, jak vše splatit. Jde o převezení jakési podivné bedny s neznámým nákladem z Titanu na jednu z kosmických stanic na orbitu Země. Nevíte, co si o tom myslet, ale nemáte na vybranou...

Tak takhle nějak začíná jedna z nejlepších her firmy GREMLIN GRAPHICS nazvaná SUSPICIOUS CARGO **(Podezřelý náklad)**. Po bombastickém intru doprovázeném výbornou hudbou vás čeká velice zajímavě vytvořená **textovka**. Obrazovka je rozdělena na několik částí, každá postava ve hře se objevuje na miniaturním monitoru, všechny příkazy jsou provedeny graficky a tudíž se nemusíte vůbec dotknout klávesnice, pokud nechcete. V některých místech si dokonce můžete vychutnat i animovaný obrázek prostředí, ve kterém se právě nacházíte. Ve hře se projdete po Titanu, uprchnete galaktické policii a budete se muset potýkat i s vetřelcem na palubě. Při cestě vás doprovázejí dvě umělé bytosti - holografický obraz vašeho přítele Babbage, který se na vás usmívá ze všech monitorů na lodi, a uklízecí kyborg jménem Wilbod. Samotná kosmická loď je rozdělena do několika sekcí, k pohybu slouží kromě vlastních nohou i výtah.



V úvodním demu budete svědky dramatického vyhledávání hlavního hrdiny.

Chodit se dá ovšem přímo na dokonale provedené mapě, která zahrnuje i „space shuttle“, stejně jako ostatní místa mimo loď. Hra je mimo jiné také plná akčních scén, kde musíte uplatnit svoji rychlost, postřeh a inteligenci. Mimochodem, nikomu z nás se nepodařilo ani po totální pařbě hru dokončit! Celkově se mi CARGO líbí, firma GREMLIN GRAPHICS, známá spíše akčními hrami, zase jednou předvedla mistrovský kousek.

KIKI

Suspicious Cargo

Gremlin Graphic, 1992

grafika **5**, hudba **3**, nápad **3**, zábava **4**

Amiga 66%

V kabině korábu Lucky Lady právě skončila dramatická hra INVADERS.

V diskotéce na palubě kosmické lodi si kromě hledání různých předmětů můžete poslechnout i výbornou hudbu.

V lodi se budete pohybovat podle přehledné mapy...

Pohled na kosmodrom.

STRON s.r.o.

Ouholická 452/33 • Praha 8 181 00 • CSFR
Tel, Fax: (02) 855 10 18

Ceny s daní platné pro září 92

Rozšíření paměti pro počítač *AMIGA 500*

1,8 MB RAM neosazena ..... 1.580,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 0,5 MB..... 2.070,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,0 MB..... 2.590,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,5 MB..... 3.250,- Kčs
1,8 MB RAM osazena na 1,8 MB..... 3.850,- Kčs

Rozšíření paměti pro *AMIGU 500 Plus*

1 MB CHIP RAM..... 2.250,- Kčs

Samotné šváby do paměťových karet

čipy kvalitních značek (např. Siemens) pro rozšíření paměti 1ks..... 162,- Kčs

Monitory

C1084 S14" barevný stereo monitor..... 10.800,- Kčs

GVP Harddisky

A500-HD8+0/52, HARDDISK pro A500 i A500 Plus..... 16.900,- Kčs
A500-HD8+0/105, HARDDISK pro A500 i A500 Plus..... 22.500,- Kčs

Turbokarty

U 1101 14 MHz..... 1.660,- Kčs

Ostatní

KABEL AMIGA - AMIGA ..... 270,- Kčs
A520, HF MODULATOR ..... 990,- Kčs

Joysticky

QS 101 jednoduchý joystick..... 164,- Kčs
QS 102 jednoduchý joystick..... 220,- Kčs
QS 102P jednoduchý joystick s mikrospínačem..... 252,- Kčs
QS 111A jednoduchý joystick s mikrospínačem a autofire ..... 324,- Kčs
SJ 119 junior joystick..... 172,- Kčs
SJ 122 autofire joystick..... 228,- Kčs
SJ 124 autofire joystick s mikrospínačem..... 367,- Kčs
SJ 126 profi joystick..... 488,- Kčs
SJ 127 autofire průhledný joystick s mikrospínačem..... 710,- Kčs

Kromě tohoto výtažku z naší nabídky Vám nabízíme
možnost jakýchkoli oprav a úprav *AMIGY* a *C64*
Napište si o podrobnou nabídku.

POZOR!!!

Firma *AMIUM* pripravila pre užívateľov počítačov *AMIGA* niekoľko softwarových noviniek!

"PBX - Národné prostredie" - súbor programov pozostávajúci
z fontov,
ovládačov klávesníc
a ovládačov tlačiarní,
kde po inštalácii umožňuje na počítači *AMIGA* používať češtinu a slovenčinu a texty vytlačiť na všetkých štandardne dodávaných tlačiarňach.
cena 320,- Kčs

"CAMan - Computer Aided Managing " - súbor programov v graficky príjemnom užívateľskom prostredí pre malých a stredných podnikateľov. Obsahuje nasledovné oblasti:
termínový kalendár,
personálna a obchodná agenda,
fakturácie,
účtovníctvo,
bankové operácie,
skladové hospodárstvo.
Konečná konfigurácia na základe požiadaviek budúceho užívateľa. Záujemcom zasielame demo disketu.
Cena od 3 000,- Kčs

Realizujeme dodávky **DTP a DTV** konfigurácií na báze počítača *AMIGA* vrátane bohatého výberu príslušenstva.

PRVÁ POMOC - SERVIS PRE POČÍTAČE AMIGA:
hot line - 07/821573
Objednávky zasielajte na adresu:
AMIUM - objednávková služba
P.O.Box 23
835 32 BRATISLAVA

Computer Equipment

ve spolupráci s firmou

Microprose

uvádí na československý trh
originální verze

počítačových her

A.T.A.C, AIRBORNE RANGER, B17 F. FORTRESS, CIVILISATION, COVERT ACTION, CRISIS AT THE CREMLIN, DARKLANDS, F11 7A NIGHT HAWK, F15 II, F15 STRIKE EAGLE, F19 STEALTH FIGHTER, FALCON MISSION DISK, FALCON 3.0, FORMULA ONE GRAND PRIX, GUNSHIP 2000, GUNSHIP, HYPERSPEED, KNIGHTS OF THE SKY, M1 TANK, MICROPROSE SOCCER, MICROPROSE GOLF, PIRATES, PROJECT STEALTH, RAILROAD TYCOON, RED STORM RISING, SILENT SERVICE, SILENT SERVICE II, SPECIAL FORCES, SUPER TETRIS, TETRIS CLASSIC... aj.

pro počítače typu IBM PC, Amiga, Apple Macintosh, C64, Amstrad a Spectrum v cenách od 540.- do 2 390.- Kčs.

Těšíme se na Vaší návštěvu v naší prodejně v Branické 107, 147 00 Praha 4, tel. 461311/461293,fax 462583/437341.

Dále Vám Computer Equipment nabízí více než 10 000 SW produktů, z nichž téměř 300 je popsáno v novém rozšířeném vydání barevného Katalogu Software Jaro'92. Pro majitele katalogu Podzim'91 dodáme doplněk zdarma.

Software z celého světa, to je *Computer Equipment!*

IDCS Praha s.r.o.
prodejna BELCOM
Mikovcova 7
120 00 Praha 2

20.8. - 30.9.92
Letní sleva
až 15%

Key-Comp
Cena již od
12.950,- Kčs

Zvukové karty
Cena od 4.920,- Kčs

Výhodné podmínky pro dealery!

SOUND GALAXY BX

Fully AdLib & Sound Blaster Compatible

Sound Blaster, AdLib Compatible
11 Voice FM Synthesizer
Digitised Audio Playback (DAC)
Digitised Audio Recording (ADC)
Built-in MIDI Interface
Built-in Amplifier
Game Port
Bundled Software

FREE SPEAKERS

THE PINBALL DREAMS - PINBALLOVÉ SNY A SMRTELNÉ VÝKŘIKY!

Simulace PINBALLU nejsou příliš častým námětem počítačových her. Několik se jich objevilo na **ZX Spectru**, ale kromě **Advanced pinball simulátoru** od CODE MASTERS to byly vesměs marné pokusy o dosažení hráčské nirvány. Na **Amigu** donedávna nebyl vytvořen žádný pinball, pravděpodobně si nikdo netroufl do něčeho podobného se pustit. Ani v nejmenším jsem neočekával, že hned první pokus o vytvoření realistického pinballu se vydaří tak skvěle jako hra PINBALL DREAMS. Skupina švédských programátorů, kteří si říkají DIGITAL ILLUSIONS, vytvořila tento perfektní simulátor pro softwarovou společnost 21ST CENTURY ENTERTAIMENT.

Již předběžná hodnocení v západoevropských časopisech napovídala, že se máme doopravdy na co těšit. Abych pravdu řekl, když se mi hra dostala do rukou poprvé, řekl jsem si: „Je to sice pěkné, ale nic moc". Po určité době jsem však zjistil, že pařani okolo mne nový PINBALL docela hrají a že se neustále hádají, kdo získal více bodů. Nedalo mi to a pustil jsem se do pinballu s velkou vervou. Zanedlouho jsem zjistil, že pinball nemusí být jen ubohé pinkání míčkem, kde záleží většinou na štěstí. To, co vytvořili DIGITAL ILLUSIONS, není normální pinball, je to vskutku **PINBALL DREAM (PINBALLOVÝ SEN)**. Po několika dnech, kdy se má Amiga stala jednoúčelovým simulátorem pinballu, jsem překvapil kamarády vytrvalým poskakováním při chůzi a blábolením o různých pinballových fintách.

Hra začíná slušně propracovaným intrem, které již trochu napovídá, že se vám do ruky dostalo cosi kvalitního. Program se totiž nahrává velice krátce, netočí křečovitě diskem jako např. textovky od SIERRY a sama si automaticky načte externí disketovou jednotku (od jisté doby mi poslední jmenovaná věc připadne jako značný luxus, jelikož mnoho nových her druhý drive prostě ignoruje). Nejvíce však zaujme bezvadná hudba, která naznačuje, že špunty do uší můžete odložit. V základním a jediném menu hry si tlačítky **F1, F2, F3 a F4** volíte čtyři různé pinbally - vesmírný **Ignition (Zapálení)**, **western Steel Wheel (Ocelové kolo)**, **hudební Beat Box (klapkobrnkostroj)** a **horror Nightmare (Noční můra)**. Každý ze jmenovaných má svůj originální nápad, osobitou hudbu a vlastní taktiku hry. Tlačítko **Space** vám odhalí obrazovku s největšími pinballovými machry, tj. tabulku nejvyšších score. Právě tato tabulka mne rozzuřila pokaždé, když jsem uviděl na první pohled nepřekonatelný rekord 13.000.000 bodů. Upozorňuji však, že na různých pinballech přibývá vaše score různou rychlostí - např. u **Steel Wheel** často dostanete tři milióny bodů již po několikátém odpálení míčku, kdežto v **Ignition** si je mnohdy musíte pořádně vypotit.

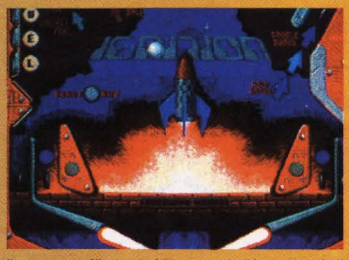
Grafika pinballů je perfektní. Hrací plocha zabírá vždy zhruba dvě obrazovky, které se posunují spolu s míčkem. Pohyb míčku i obrazu je až neuvěřitelně plynulý. Na hrací tabuli se nachází spousta různých překážek, pružinek, tlačítek a speciálních drážek či zářezů, takže máte pocit neustálého dění a pohybu. Každý pinball má své vlastní finty. Vezměme si třeba první - **Ignition.**

Na začátku této hry se musíte míčkem trefit do blikajícího otvoru, aby se vaše score neustále násobilo dvěma. Trefujete-li trojici tlačítek nad klapkami, postupně rozsvěcujete nápis "IGNITION", za jehož zkompletování dostanete mraky bodů. Ze všeho nejdříve se však snažte několikráte prohnat míček pravým **Boosterem (urychlovačem)**. Až se vám to povede, rozsvítí se šipky v levé části tabule. Strefíte-li se rychle do místa, kam ukazují, dostanete život navíc. Vystřelíte-li míček doleva nahoru, dostanete speciální odměnu a nyní pozor - tlačítky doleva doprava již nyní neovládáte klapky, ale rozsvícené body, označující místa, kudy již míček proletěl. Rozsvítíte-li všechny čtyři otvory, bude se vaše score násobit dvěma, třemi, atd. Míček můžete zrychlit také tím, že rozsvítíte nápis "FUEL" levé části obrazovky. Hrací plocha skrývá ještě spousty dalších odměn, rozsvítíte-li např nápis "LIGHT" nebo tři obdélníková tlačítka vlevo nahoře atd.

Zapadne-li vám míček do postranních uliček, není ještě ztracen. Zvedněte klapku, pod kterou se míček nachází a tlačítkem **Space** bouchněte do hracího stroje. Pokud budete šikovní, míček vyskočí na protější klapku, kterou jej můžete vystřelit zpět do hry. Bouchání do stroje můžete dosáhnout i jiných výhod. Padá-li vám na začátku hry míček do otvoru, který nebliká, zkuste míček vyrazit a dosáhnout dvojitého score. S bouchání to však nesmíte přehánět, jinak stroj pokazíte a ztratíte život.

Kalkulace pohybu míčku, jeho odrazy a zrychlení jsou natolik realistické, že vzniká téměž dokonalá iluze přirozené gravitace. Proletí-li míček **Boosterem**, stane se rychlejším a úhly jeho odrazu se stanou velmi ostré. Mnohdy ani nevíte, jak se stalo, že míček vylétl ven z obrazovky.

To nejlepší jsem si nechal nakonec. Hudební a zvukové zpracování hry je jistě mistrovský kousek. Každý pinball má svou atmosférickou melodii a vynikající zvuky. **Steel Wheel** je doprovázen klasickou westernovou hudbou. Strefujete-li různé tlačítka a pružinky, ozývá se zběsilá střelba, dusot koní, různé práskání a bouchání. Pokud pro-



ženete míček drážkou, slyšíte pískání lokomotivy, atd. Získáte-li určitou praxi, naučíte se míček posílat do správných míst a zvuky se spojí v natolik realistické pozadí, že se vám vybaví divoký západ. Podobně je tomu i v **Beat Boxu**, kde se zvuky skládají z bubnů, tleskání a jiných rytmických efektů. V **Nightmare** slyšíte nejen vrzání dveří, hromy a blesky, ale i různé skřeky, chropot a smrtelné výkřiky. Zvuk je prostě super!

Celkově mne hra PINBALL DREAMS velice potěšila. Je skvěle propracovaná a jistě dala svým tvůrcům spoustu práce a námahy. Výjimečně dobře jsou řešeny zvuky a realistický pohyb míčku. Tato hra není žádný simulátor, je to doopravdický pinball se vším, co k němu patří a možná ještě trochu víc. DIGITAL ILLUSIONS vytvořili hru, které se bude vskutku těžko konkurovat. Všem čtenářům **EXCALIBURu**, kteří mají Amigu, nebo alespoň možnost si na ní občas zahrát, vřele doporučuji zkusit si tento mistrovský pinballový sen. **ANDREW**

The Pinball Dreams
Digitat Illusions, 1991
grafika **5**, hudba **5**, nápad **4**, zábava **5**
Amiga 90%

NOVINKY - CO NOVÉHO OD SIERRY? (KING'S QUEST 6, SPACE QUEST 5, HERO'S QUEST 3)

Jak jsme vám v minulém čísle slíbili, podáme vám v této rubrice několik informací o nových hrách. Ve svých dopisech jste nám často vytýkali, že se zabýváme příliš starými programy. Tento skluz byl dán hlavně zdlouhavými termíny černobílých tiskáren. Mnohdy jsme napsali recenze na úplné novinky, které vyšly až v době, kdy popisované hry již vůbec nové nebyly. V této rubrice nebudeme uvádět, na který typ počítače zmíněné hry jsou k dispozici. Bylo by dost neseriozní prohlašovat o zcela nové hře, zda se již tvoří na několik typů počítačů najednou. Abych pravdu řekl, nemáme v tomto směru ani dostatek informací.

obr.1: KING'S QUEST VI - Heir to they go tomorrow

Co nového od SIERRY

Asi nejvíce očekávaným projektem je pokračování KING'S QUESTU. Poslední KING'S QUEST 5 byl grafickou lahůdkou, ale KING'S QUEST 6 „HEIR TO THEY GO TOMORROW" je nakreslený ještě mnohem lépe **(viz obr.1)**. Hlavní hrdina hry - princ Alexander se zamiluje do dcery zámožného krále, princezny Cassirny. Jak to již v pohádkách bývá, princezna je unesena zlým vezírem do jeho ostrovní říše. Vezír touží po princezniné bohatství a chystá spěšný sňatek. Náš hrdina se za pomoci kouzelného zrcadla vydává po vezírových stopách. Jeho úkolem je projít celkem 12-ti ostrovy, nežli získá svou vyvolenou zpět. Na každém ostrově ho čeká jeden úkol, nakonec se Alex dostává na ostrov královský, kde bude muset zachránit svou Cassirnu. Hra se skládá z mnoha scenérií, budete procházet zemí mrtvých, zemí květin, atd. Uvedení tohoto programu na trh SIERRA předběžně ohlásila na září 1992.

Zanedlouho po tom, co sieráčtí tvůrci SPACE QUESTU prohlásili, že díl čtvrtý je definitivně poslední, převzal žezlo DYNAMIX a vytvořil SPACE QUEST 5 - „ROGER WILCO AND NEXT MUTATION" . Tento díl má být jakousi parodií na STARTREK a na vesmírné lety vůbec. Roger letí napříč galaxií ve zchátralé, polorozpadlé raketě s víceméně debilní posádkou. Stejně jako ve hře STARTREK od firmy INTERPLAY má Roger pod svým dozorem i celou posádku, která poslouchá (alespoň by měla) jeho rozkazy. DYNAMIX prohlásil, že SQ 5 by měl být naprogramován ve stylu ironického comiksu. Původní tvůrci se na nové hře takřka nepodílí, pracují pouze na některých kosmických scenériích. Hra vyjde v srpnu 1992.

obr. 2: HERO'S QUEST - The quest for glory III

V redakci nejvíce očekáváme třetí díl HERO'S QUESTU nazvaný THE QUEST FOR GLORY III - „WAGES OF WAR" **(viz obr. 2)**. Jako první ze své série se tato hra ovládá myší. Co se grafiky týče, SIERRA tuto hru pokládá za vrchol své tvorby. V redakci máme zatím jen demo, ale řeknu vám, něco takového jsme ještě neviděli! Příběh se odehrává v mystické zemi **Taura**, v prostředí pralesů a savan. Našeho hrdinu do těchto končin přivádí pozvání bojovnice **Uhury** a lvího člověka **Rakeeshe**, kteří jsou dobře známi všem, kdo hráli předchozí díly. Ve zmíněné bájné zemi se schyluje k válce a vaším cílem je této zkáze zabránit. Hra je silně bojovně zaměřena, na cestách mezi bojovými kmeny obývajícími džungli potkáte soupeře různého druhu. Dále by u této hry měla být zvláště zdůrazněna interakce mezi jednotlivými charaktery, náš hrdina bude často potřebovat pomoc ostatních a bude je muset i složitě přesvědčovat. SIERRA prohlásila, že HQ 3 přijde na trh „co nejdříve", takže ho můžeme očekávat okolo října (snad). **ANDREW**

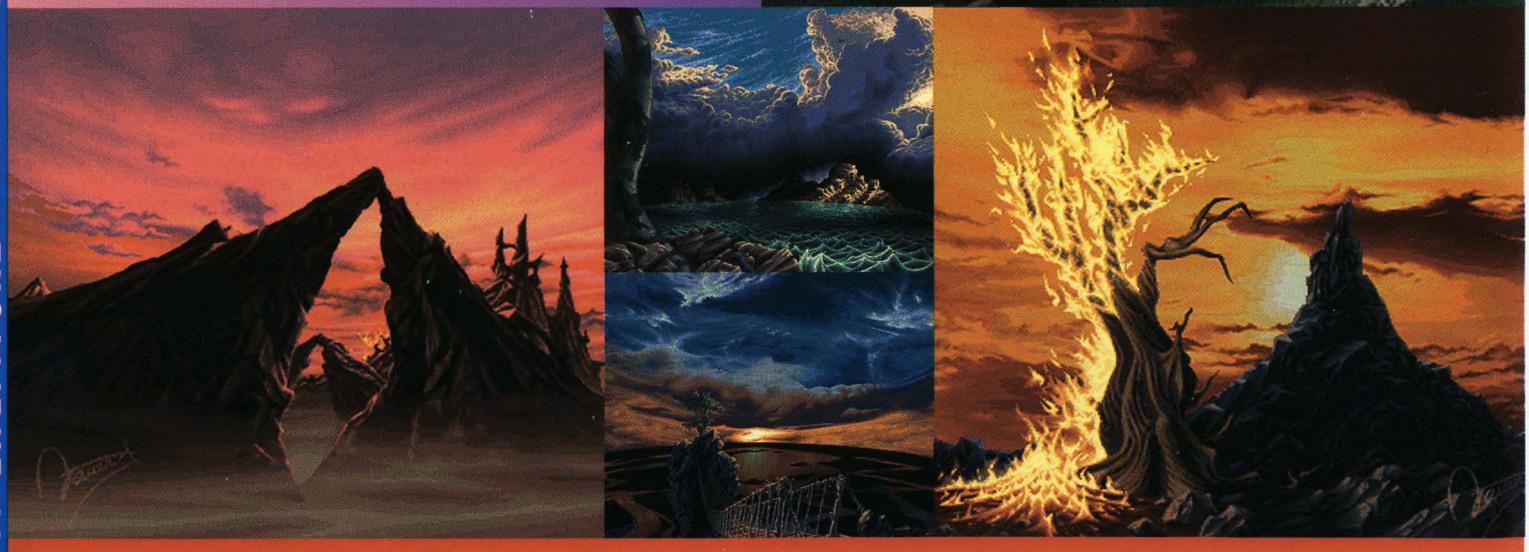
AGONY - SE SOVOU PROTI PŘÍŠERÁM

Jednou z posledních novinek anglické firmy PSYGNOSIS, která se proslavila především díky hře SHADOW OF THE BEAST, se letos stala další akční hra nazvaná AGONY. Hry od PSYGNOSIS se vyznačují výbornou grafikou a zvukem, ale tyto dva klady jsou obvykle doprovázeny slabým a bezduchým námětem, který potom celkově snižuje hratelnost hry. V tomto ohledu AGONY skutečně nezklamala; po grafické a především zvukové stránce je to jedna z nejlepších her, které se v poslední době objevily, jinak je to ale průměrná, i když poměrně originální **střílečka.**

Po krátkém intru, ve kterém kluci od PSYGNOSIS použili interlace mód, se objeví dokonalý obrázek rozbouřeného moře s temnými skalami v pozadí. Malý ptáček vysoko na obloze už dává tušit, o co půjde. Ano, v AGONY nepobíháte s panáčkem, nýbrž letíte se sovou. Není to ale obyčejný výr či puštík, jedná se o **bojovou sovu**, která je tvrdě vyzbrojena jakýmisi silovými poli různé velikosti, jimiž likviduje nepřátele. Těmi se to ve hře jen hemží. Kromě silových polí může sova použít také dva ochranné štíty v podobě mečů, ale to je vše, co má chudinka k dispozici. Jak již tedy obrázek napověděl, v první úrovni prolétáváte nad mořem s horami v pozadí. Úžasné je dokonale odstínované nebe, stejně jako naprosto plynulý scrolling v několika paralaxních rovinách. Ještě lepší je ale hudba, kterou je celá hra doprovázena, to už je vskutku agónie. Na konci každé úrovně musíte s ubohou sovou odstřelit hlavní příšerku, což nepřekvapí. Ale to už prolétáváme nad vodopády, které se časem změní v prales, a nad bažinami ležícími v temně modrých hvozdech. Časem se krajina změní ve svahy porostlé hustými lesy s osamělými okrovými skalami v popředí, které postupně přecházejí v temně rudé obrysy příkrých skalních stěn... Jak říkám, grafika je skutečně z těch nejlepších. Efektní je také animace sovy, její nádherné mávání křídly a třepotání nožiček. Pokud jde o hratelnost, v posledních třech úrovních se potvůrky tak trochu přemnožily a občas je na obrazovce dost veselo. Někdy mezi výbuchy gejzírů ohně, zuřivou střelbou démonů a poletování desítek dalších zrůd prostě není k hnutí. Jinak je ale AGONY dohratelná, i když obvykle po totálním nasazení sil. Je to ale typ hry, ke které se už nevrátíte, jakmile ji jednou dohrajete. Jednoduchost námětu je skutečně zřejmá. Přesto je AGONY jednou z lepších akčních her, které se v poslední době objevily.

KIKI

Agony
Psygnosis, 1992
grafika **5**, hudba **4**, nápad **3**, zábava **4**
Amiga 78%
MS-DOS



FANTASTIC VOYAGE - FANTASTICKÁ PLAVBA DO NITRA LIDSKÉHO ORGANISMU

Pradávným snem lidstva je podívat se do vlastního nitra. Z tohoto námětu těží například režisér Steven Spielberg ve svém skvělém filmu INNERSPACE, kde se vědcům "trošičku" vymkl z rukou experiment se zmenšením člověka a píchnutím ho v malé raketě do králičího těla. V poslední chvíli se za dramatické honičky povede jistému doktoru píchnout obsah injekční stříkačky (onen člověk) do nic netušícího občana Spojených států. Hra FANTASTIC VOYAGE sice čerpá z velmi podobného soudku, ale ani zdaleka nedosahuje takových kvalit a zábavy jako již jmenovaný film.

Během úvodních titulků hry byla použita naprosto vynikající grafika spojená s téměř dokonalou hudbou. Samotná hra nás pak přesvědčuje pouze o ucházejících zvukových efektech a přijatelné grafice. Plus, které je možno grafice přičíst, je zejména pohyblivost objektů na obrazovce a dokonalost synchronizace vaší ponorky.

Přijatelné demo, které vás po zahájení hry čeká, je asi vše, co vás při pouze třech životech ve hře zaujme. Ocitáte se v dokonalé ponorce, která je spolu s vámi zmenšena do miniaturních rozměrů a téměř okamžitě se nacházíte v některé z cév nebo tkání lidského organismu.

Vaším úkolem je zničit spoustu bakterií a cizopasníků, kteří se s vámi vůbec nechtějí přátelit. V dolní části obrazovky je počet získaných bodů, hlášení o přicházejících nebezpečích, ale také stav paliva a kyslíku. Během hry musíte po obojím neustále pátrat a doplňovat. Bohužel nechápu, jak se v těle může v různých tkáních povalovat takové množství paliva pro vaší ponorku. Nacházíte zde také několik typů střel, které jsou určeny pro různé druhy neustále se rodících bakterií. Zvláštností jsou například injekce na zmražení chlopní, které se za pravidelného rytmu stále otevírají a zavírají.

Firmě CENTAUR SOFTWARE se povedlo vytvořit klasickou nehratelnou **střílečku** a to již při volbě „easy". (Přál bych si vidět člověka, který hru poctivě dohrál při volbě „pro"). Ale každému, kdo si **Fantastickou plavbu** nechce nechat ujít, přeji pevný joystick a ještě pevnější nervy.

ROB

Fantastic Voyage
Centaur Software, 1991
grafika **4**, hudba **2**, nápad **3**, zábava **2**
Amiga 48%
Sinclair, C-64

JAKÝ POČÍTAČ NA HRY I NA PRÁCI - STRUČNÝ PŘEHLED

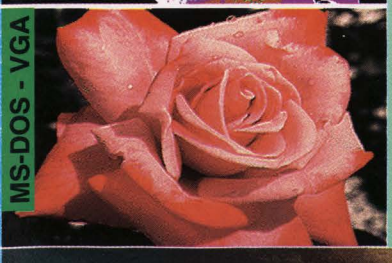
PC kompatibilní

Počítače PC jsou nejrozšířenějšími počítači na světě. Mají široké využití v administrativě, průmyslu, ale i na výuku a hry. Protože je vyrábí a prodává mnoho firem, jejich ceny prudce klesají. Stávají se tedy dostupnými i pro naše domácnosti.

Pokud si koupíte levnější PC, hry na nich mohou být pouze pomalejší, v horší grafice, ale může se stát, že nepůjdou vůbec spustit.

Na našem trhu dnes můžete koupit tyto PC: XT, AT 286, 386SX, 386DX, 486SX a 486.

Počítače XT seženete už asi jen použité, neboť se již nevyrábí. Jsou pomalé, hry roku 91 a 92 již na nich povětšinou nechodí. K XT-éčkům jsou připojeny disketové mechaniky 5,25" - 360 KB, v lepším případě 3,5" - 720 KB. Proto každá hra, která je více než na jednu či dvě diskety vede k neustálému vyměňování disket (ostatně tak jako u AMIGY). Jistým řešením je zde tzv. hard disk. Ten má kapacitu minimálně 20 MB a je mnohem rychlejší. Dalším problémem XT-éček jsou grafické karty, které jsou povětšinou CGA nebo Hercules. Jsou dvou nebo čtyřbarevné, s malým rozlišením a proto také většinou s monochromatickým monitorem. XT-éčko tedy stačí pouze na hry nenáročné, avšak může být dobré i pro začátečníky, kteří se chtějí učit programovat. Jeho cena také není vysoká - do 10.000 Kčs.



Počítače AT 286 jsou přibližně 5-krát rychlejší než XT na 4.77 MHz, mají disketové mechaniky 5.25" - 1.2 MB nebo 3.5" - 1.44 MB.Grafickou kartu VGA/256 barev, která je dnešním standartem PC nebo starší EGA/16 barev. S VGA grafickou kartou již nebudete mít potíže se spuštěním drtivé většiny her (min 95% jich spustíte. Zbývajících 5% tvoří hry staré vyžadující CGA karty nebo hry doslova z posledních dnů, které vyžadují Super VGA karty - ale o tom až později). Pokud chceme použít k zobrazování televizi, musíme mít speciální kartu a navíc obraz není příliš kvalitní a proto doporučujeme barevné monitory. Také hard disk je zde rychlejší a o větší kapacitě (většinou 40 nebo 80 MB).

Počítače 386SX a 386DX. Verze DX se liší pouze tím, že je plně 32-bitová a tedy i rychlejší (asi 6-krát rychlejší než 12 MHz 286). Pokud 386-ku vybavíte 4 MB RAM a Super VGA kartou, spustíte prakticky všechny hry a na 33 nebo 40 MHz již nebudete mít problémy ani s trhaností složitějších her jako Wing Commander II. Super VGA karta má výhodu v tom, že je rychlejší, postkytuje větší rozlišení (s 1 MB Video RAM má 1024x786 / 256 barev). Hry toto rozlišení zatím nevyužívají, povětšinou jsou v 320x200 / 256 barev, avšak hry na CD-ROM nebo hra LINKS 386 PRO atd. se již módy 640x480 / 256 barev používají.

Počítače 486SX a 486 mají v sobě matematický koprocesor, který se jinak do 286 a 386 musí dokupovat. I když koprocesor třeba 20-krát urychlí matematické výpočty, u her to není znát, neboť ho zatím až na některé (Falcon 3.0) nevyužívají. 486-ky je rozhodně škoda jen na hry.

Pokud si koupíte PC, můžete jej stále zdokonalovat přikupováním pamětí, větších hard disků, lepších grafických karet a mnohých dalších komponentů. Myš je v mnohých případech nepostradatelná, stejně jako analogový joystick, který není totožný jako na počítačích AMIGA a jiných (připojuje se na tzv. game port). Lepší kvalitu zvuku a v mnohých případech i řeči docílíme hudební kartou jako je Sound Blaster apod., s kterou potom jistě předčíte vaše kolegy Amigouny.

JCH

Amiga

Commodore Amiga 500 je typickým herním počítačem, i když některé jeho vlastnosti jej staví o několik let před konkurenci, o které se tvrdí, že je profesionální. Současný běh několika programů je zřejmě u počítačů Apple Macintosh Quadra pouhým reklamním trikem (např. při formátování disku se Quadra zcela zablokuje). Asi 30x pomalejší Amiga 500 zvládá totéž "levou zadní". Skvělá je u amigy také rychlá grafika a animační schopnosti. Amiga je rychlostně asi na úrovni PC-AT 286.

Amiga 500 má 512 KB paměti RAM, 3,5" disketovou mechaniku 880 KB a většinu her zobrazuje v režimu 320x200 (nebo 256) bodů při 16 nebo 32 barvách z palety 4096 barev. Existují také hry, které používají speciálních grafických módů a docilují tím více barev (viz např. Agony v tomto čísle Excaliburu). Někdy využívají hry módu HAM, který dokáže zobrazit všech 4096 barev současně. Vzhledem k nižší rychlosti a paměťové náročnosti se HAM mód při hrách zatím příliš nevyužívá. V základní sestavě je myš. Joystick si můžete vybrat z široké palety devítikolíkových joysticků, z nichž většina má uvedeno, že se hodí k Amize.

Hry na Amigu jsou většinou vyráběny tak, aby vystačila vestavěná disketová jednotka. Některé hry potřebují 1MB RAM a dvě disketové mechaniky. V poslední době se objevily hry, které jsou na pěti a více disketách a které se bez harddisku (stačí 20MB) neobejdou.

Amiga má také jednu výhodu - nevýhodu. Obrazový výstup má přizpůsobený televizní normě a proto můžete Amigu připojit přímo na televizi pomocí SCART kabelu (RGB signál) a obraz je pak téměř stejně kvalitní, jako z monitoru A1084s. Pokud televize SCART konektor nemá, musíte k Amize dokoupit modulátor a pak připojíte televizi na obyčejný anténní vstup nebo video vstup. Připojení k televizi má však jednu nevýhodu: obraz je podobně jako u televize nestálý až blikavý, neboť má jen 50 snímků za sekundu (50 Hz). Pokud použijete monitor, můžete některé hry používat při 60 Hz. Oči snáší nejlépe 70 Hz a více.

Zvuk má Amiga skvělý (4 kanály stereo), který se blíží zvuku z karty pro PC Soundblaster. Většina her je však vyrobena pro diskety a proto hry neobsahují příliš mnoho zdigitalizovaných zvuků, které by využily možnosti Amigy.

Téměř všechny hry fungují na Amize 500, která má systém 1.3. Nové typy, jako jsou Amiga 500Plus nebo Amiga 600, používají systém 2.0, který není zcela kompatibilní se svým předchůdcem a proto asi 40% především starších her na systému 2.0 nefunguje. Pomoci může program, zvaný Kickstart 1.3, který nahraje do Amigy 500Plus nebo Amigy 600 systém 1.3 a pak funguje asi 98% her a programů.

Amiga 500Plus a **Amiga 600** mají standardně 1 MB RAM a Amiga 600 navíc může mít rovnou při koupi vestavěn harddisk 20 - 160 MB.

Také Amigu můžete zdokonalovat přikupováním různých doplňků, je však otázkou, zda to má smysl vzhledem k celkové ceně.

Amiga 3000 a 4000 se na hry nehodí vzhledem k vysoké ceně.

Apple MacIntosh

Počítače MacIntosh, dříve považované za jedničky v publikační činnosti, se nyní u nás čím dál tím více rozšiřují do škol. Velké množství učebních a herních programů, z nichž jsou některé známy z PC nebo z Amigy (např. Colony, Falcon, Indiana Jones, SimCity, The Duel) dnes koupíte dokonce i za koruny, což není zatím možné u většiny her pro PC nebo Amigu.

Učební programy, hry a užitkový software Vám nabízí První s.r.o., přední dodavatel systému Apple Macintosh pro školství. Adresa: **První s.r.o., Štěpánská 18, 110 00, Praha 1**, tel. 267569.

Počítače Apple Macintosh se vyrábí v široké výkonnostní paletě. Jelikož se jedná o značkové počítače, odlišující se svým pojetím od PC nebo Amiga, má to vliv i na jejich prodejní cenu. Na hry i na práci se pro domácí účely hodní nejlépe Macintosh LC nebo LCII se 4 MB paměti RAM s harddiskem 40 nebo 80 MB a s 13" barevným monitorem. Sestava přijde asi na 70.000 až 90.000 Kčs (bez daně). Pro studenty a školy jsou poskytovány výrazné slevy.

O Macintoshi LC jsme psali podrobně v PCM 1/92. Výkonnostně je na úrovni PC 386SX. LCII má rychlejší procesor, který využijete především při leteckých simulátorech. Cena LCII je asi o 12.000 Kčs (bez daně) vyšší než u LC.

8-bitové počítače

Především **ZX-Sinclair** nebo **Didaktik**, **Commodore 64** a **Atari XL/XE** jsou stále hojně používány především na hry. I když některé hry jsou na těchto počítačích vskutku dobré, možnosti 8-bitových počítačů neumožňují docílit takové kvality, jako je tomu u Amigy nebo u MS-DOS-ových PC. Nízká cena 8-bitových počítačů je pouze relativní. Chcete-li dokoupit disketovou mechaniku, zjistíte, že celková cena za Vaší osmičku se blíží ceně za Amigu nebo za PC, které mají výkon mnohonásobně vyšší. Pokud jste vlastníky 8-bitu, pak nemáte mít důvod počítač šrotovat, neboť na hry je stále využitelný. Pokud uvažujete o jeho koupi, pak Vám radím, abyste ještě počkal na Excalibur 13, kde otestujeme speciální počítače na hry (**Sega**, **Game Boy...**), které jsou ve světě obrovsky rozšířené a mnohdy předstihují "obyčejné" počítače. Jejich základní cena je ještě nižší a kvalita her a rychlost nahrávání je vyšší (programy jsou na zásuvných modulech).

-ml-

PROČ VZNIKLO PC-MENU?

1/ Mnoho čtenářů má dotazy, jaký počítač nebo doplněk si mají koupit a žádají nás, abychom psali též o hardware (počítače, joysticky, zvukové karty, monitory...).

2/ V EXCALIBURu ani v PCM však není možné podrobně popsat a otestovat všechny počítačové výrobky. U nás vychází několik počítačových časopisů, majících dohromady téměř 1.000 stran A4 měsíčně. Proto jsme časopis PCM přetransformovali na PC-MENU, ve kterém budeme uveřejňovat přehledy článků z těchto časopisů (Chip, PC-World, Computer World, Bajt, Softwarové noviny, Elektronika...), abecedně sestavené podle druhu výrobku (např. počítače, tiskárny, textové editory...).

3/ Důležitou částí PC-MENU bude také přehled počítačových prodejen, informace o výstavách, počítačových klubech a o všem zajímavém.

4/ Rozsah PC-MENU bude takový, aby bylo dost prostoru pro vše, co je třeba, ale aby PC-MENU neužíralo místo EXCALIBURu. Předpokládáme, že se během několika čísel zvýší rozsah celého EXCALIBURu na 48 stran, samozřejmě za stejnou cenu 24 Kčs.

5/ Pro stávající předplatitelé PCM: místo 24-32 černobílých stran PCM budete dostávat 32 nebo více barevných stran EXCALIBURu s přílohou PC-MENU v hodnotě 24 Kčs bez toho, že byste připláceli jakoukoli částku. Získáte tak EXCALIBUR za 8-10 Kčs. Pokud Vám nebude toto řešení vyhovovat, zbytek předplatného Vám s omluvou vrátíme.

4/ I když máme konkrétní představu o obsahu a uspořádání PC-MENU, přijdete na mnohé vylepšení nebo na zcela nové nápady. Máte-li chuť, pošlete nám vzorek svého PC-MENU! **-ml-**

JAKÝ POČÍTAČ NA HRY I NA PRÁCI - STRUČNÝ PŘEHLED

typ počítače	8-bit	Amiga 500	Amiga 500Plus/600	MS-DOS 386 SX	MS-DOS 386
procesor/takt	8-bit/1-2 MHz	MC68000/7,16 MHz		I80386SX/25-33 MHz	I80386/33-40 MHz
paměť RAM	16-128 KB	512 KB (+512 KB + hodiny - 1.800 Kčs, +2 MB - 4.000 Kčs) (+8 MB - 16.000 Kčs)	1MB	2 MB (+1 MB - 1.5000 Kčs) max. 16 MB	2 MB max. 16 - 32 MB
floppy	(150-800 KB - 5.000 Kčs)	3,5"/880 KB (externí 880 KB - 3.000 Kčs)		3,5"/1,44 MB (interní 5,25"/1,2 MB - 2.500 Kčs)	
harddisk	-	(20 MB - 15.000 Kčs) (50 MB/15ms - 17.000 Kčs) (100 MB/15ms - 23.000 Kčs)	A600HD30 - 30 MB	40 MB (80 MB - 12.000 Kčs) (130 MB - 17.000 Kčs)	
zvuk	1-4 kanály	4 kanály PCM Stereo		1 (Sound Blaster komp. 8 - 12 kanálů stereo - 7.000 Kčs)	
paleta barev	2-256	4096		VGA: 262.144	
současně zobrazí	2-16	2-4096		VGA: 256	
rozlišení max.	320x200	A500: 640 x 512	A500Plus nebo A600: 1.200x960	SVGA: 1024X768	
obvyklé rozlišení při hrách	192x256/8-16 barev	320x256/16-32 barev		640 x 480	
výstup na TV	anténní, video	SCART (pomocí modulátoru anténní vstup + video - 1.000 Kčs)		(karta s TV modulátorem, videovýstupem, SVGA, AdLib - 8.000 Kčs)	
color monitor	(50 Hz - 5.000 Kčs)	(A1084s, 50-60 Hz - 11.000 Kčs)			SVGA color
myš	(800 Kčs)	v ceně		(různé typy od 500 do 1.500 Kčs)	
joystick	(150 - 800 Kčs)	(150 - 800 Kčs)		(500 - 800 Kčs)	
cena komerční hry	(100 - 1.500 Kčs)	(250 - 2.000 Kčs)		(600 - 3.000 Kčs)	
odhad výkonu	1	15	s harddiskem 25, s monitorem 35	40	50
základní cena	5.000 Kčs	A500 - 14.000 Kčs	A500Plus - 16.000 Kčs A600 - 15.000 Kčs A600HD30 - 22.000 Kčs	42.000 Kčs	49.000 Kčs
cena/výkon	**5.000**	**1.000**	s harddiskem **880,** s monitorem **950**	**1.200**	**880**
vhodný na kvalitní hry:	**slabý**	A500: **dobrý** A500 s harddiskem: **výborný**	A500 Plus: **dobrý** A500 Plus s harddiskem: **výborný** A600HD : **výborný**	**výborný**	**skvělý**

Údaje, uvedené v tabulce, jsou pouze orientační. Červeným písmem jsou psány parametry, které mají základní sestavy počítačů. K nim se také vztahuje položka základní cena. Údaje v závorkách jsou doplňky, kterými můžete dovybavit Váš počítač. V tabulce nejsou zahrnuty všechny parametry ani další možná rozšíření. Čím dál tím důležitější ke hrám je harddisk. Proto jsem také hodnotil výkon v závislosti mj. na harddisku. Samozřejmostí u PC bývá monitor, který má kvalitní obraz a "neblikavých" 70 Hz. U Amigy monitor není započítán mezi cenu (s daní), což má velký dopad na celkové hodnocení cena/výkon. Monitor rozhodně doporučuji, nemusíte si kazit zrak u rozmazaných televizorů. Poslední čtyři položky jsem hodnotil podle mého hrubého odhadu, který nemusí být nutně shodný s Vaším. Jsem již předem připraven, že sklidím drtivou kritiku. Stránky PC-MENU však dají možnost uvést věci na pravou míru i Vám. Nebojte se proto napsat svůj pohled na tuto problematiku. -ml-

POČÍTAČ KEY-COMP - PRVNÍ DOMÁCÍ POČÍTAČ TYPU IBM PC

Technické údaje:

Key-Comp (všechny modely) Software: BIOS AMI. Hardware: floppy 1,44MB, zdroj, klávesnice, 2 expansní sloty, na desce 2s/1p/FDC/IDE. Přídavky: harddisk 40-130 MB, brašna. Rozměry (cm): délka 47, šířka 23, výška 4.5, hmotnost 3 kg.

Key-Comp 286-16
1-4 MB RAM. Přídavky: koprocesor 287-10/12/16.

Key-Comp 386SX-25
1-16 MB RAM. Přídavky: koprocesor 387SX-16/20, 1 MB ROM.

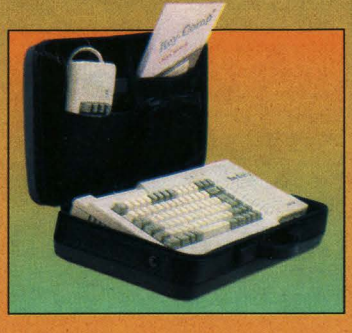
Key-Comp 486SX-25
1-16 MB RAM. Přídavky: údaje zatím neznáme.

Každý, kdo viděl počítač pouze několikrát, by řekl, že jde o nový typ počítače Amiga nebo Atari ST. Jeho velikost tomu zjevně nasvědčuje (47 cm dlouhý, 23 cm široký a 4,5 cm vysoký, váha 3 kg). Obsah je však jiný...

Firma **IDCS PRAHA s.r.o.** nám zapůjčila středně výkonný model, který měl v sobě procesor 386SX/25 MHz, 4 MB RAM a 85 MB harddisk/18 ms. Harddisk byl velice tichý a rychlý. Vestavěné floppy 1,44 MB prošlo naším testem také dobře, šly přečíst bez problémů i diskety, které ostatní mechaniky vesměs odmítaly. Floppy však trochu ruší jinak velice nezvykle tichý chod počítače.

84/85 tlačítková klávesnice je vkusně řešená, je příjemná na psaní a dá se k ní připojit keypad. Rozložení kláves je stejné jako na standardní klávesnici, má pouze menší mezerník, vedle kterého jsou klávesy Insert a Delete. Klávesy Home, End, Page Up a Page Dn jsou vpravo od Enteru.

Další příjemné překvapení vás čeká, když se podíváte na zadní stranu počítače. Uvidíte zde totiž velké množství konektorů a dalších vstupů a výstupů. 2 sériové porty, 1 paralelní a 1 game porty lze jistě považovat za dostatečné rozhraní. Je zde pamatováno i na připojení externího floppy disku.

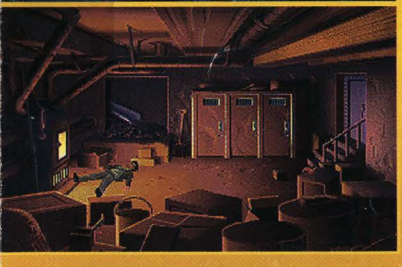


Počítač je vcelku rychlý, má oblíbený AMI BIOS. Pokud se správně nastaví, je za 15 sekund po zapnutí počítač připraven k práci. Také všechny programy jako Windows 3.1, Checkit 3.0 a mnohé další pracovaly bez problémů (počítač má osvědčení o kompatibilitě s Windows 3.1 od Microsoftu). K celému počítači je bohatá dokumentace v originálu (anglicky).

S počítačem jsme od **IDCS** dostali i zajímavé přídavné karty. Karta, obsahující 512 KB SVGA + PC-Video + AdLib + Game port slučuje vše, co potřebuje každý správný "gamesník". PC-Video umožní ke Key Compu připojit obyčejný televizor (!) pomocí videovstupu. Obraz samozřejmě odpovídá možnostem televize a nemůže se srovnávat s kvalitním a ostrým monitorem. Adlib podstatně vylepší zvukové možnosti počítače, i když lepší by byl Sound Blaster nebo Sound Galaxy. Druhá karta Fax + Modem + Scanner odpovídá možnostem počítače i našich spojů. Fax 9600, 4800 nebo 2400 bps a modem 2400, 1200 nebo 300 bps je asi to maximum, které bez větších problémů „protáhneme" po našich telefonních sítích. K faxu i modemu je dodáván dobře vypadající software, snadno ovladatelný myší.

Jde o první počítač ve své kategorii. Firma **Random** vyrábí v řadě Key-Comp modely 286-16, 386SX-25 a dokonce 486SX. I když je počítač "v menším balení", je snadné jej díky přídavným kartám dobře vybavit, jak to bývá někdy problémem u laptopů nebo notebooků. **Key Comp** lze všestraně použít a vzhledem k předpokládané nízké ceně se může rozšířit především jako domácí a herní počítač. **JCH**

INDIANA JONES IV - THE FATE OF ATLANTIS - ZÁHUBA ATLANTIDY



Vítáme všechny zaseknuté hráče INDYHO IV a přejeme jim příjemnou zábavu při procházení hry podle našeho návodu. Návod na INDYHO IV je velice problematický a různorodý, jelikož hra se neustále variuje a řeší se pokaždé trochu jinak!!! Předměty se nachází na jiných místech než při předešlém hraní, atd. Mnohokrát se tedy od našeho návodu odchýlíte, pokud budete v takovéto situaci bezradní, nahrávejte hru z předešlých pozic tak dlouho, až se řešení změní (ano, i takto se hra pozměňuje!). Snažili jsme se být co nejstručnější, aby se nám články do tohoto čísla vůbec vešly.

ČÁST I. - ZTRACENÁ PLATÓNOVA KNIHA

Indyho příběh začíná na ulicích **New Yorku** (viz intro). Potřebuje se dostat do kontaktu se svojí přítelkyní **Sofií**, která má mnoho znalostí o **Atlantidě**. Sofie právě přednáší na vědeckém sjezdu v budově, poblíž které se právě nacházíte. Vstupenky již nejsou, takže se musíte dostat dovnitř zadním vchodem. Jděte **vpravo** a cestou seberte **noviny** (Namísto angl. příkazu PICK UP budu používat pouze GET, takže GET NEWSPAPER). Otevřte zadní vchod (OPEN DOOR) a rozzuřte hlídače. Dejte mu co proto a vejděte dovnitř (další cesta dovnitř vede skrze okénko ve stěně, nejdříve však musíte odšoupat bedny PUSH CRATE). **Osvětlovači** několikráte nabídněte noviny (GIVE NEWSPAPER TO STAGEHAND) a nastavte páky na přístroji do polohy **Nahoru, Dolů a Nahoru** (PULL nebo PUSH LEVER). Stiskněte tlačítko (PUSH BUTTON).

Se Sofií leťte na Island (ICELAND), vejděte do jeskyně a promluvte si s archeologem. Leťte na **„Tikal"** a vejděte do pralesa. Bičem (USE WHIP WITH JUNGLE RODENT) tak dlouho obtěžujte lesní zvíře, až vás při svém úprku zbaví nepříjemného hada. Projděte džunglí doprava a pomocí nahnutého stromu přeskočte propast. Na druhé straně již na vás čeká Sofie s prvními ironickými narážkami. Zkuste si vzít lampu ze stánku (GET K. LAMP). Rozčílený majitel si bude chtít ověřit vaše znalosti a položí vám záludnou otázku. Odpověď vám prozradí ukecaný papoušek (TALK TO PARROT, zeptat se na TITLE). Znovu se pokuste vzít lampu (GET K. LAMP) a odpovězte vědci **„Hermocrates"**. Budete uvedeni do pagody. Uvnitř řekněte Sofii, aby zabavila archeologa a dojděte si ven ke stánku pro lampu (do třetice GET K. LAMP). Zpátky do pyramidy a namažte ozdobu parafinem z lampy (OPEN K. LAMP, USE OPENED K. LAMP ON SPIRAL DESIGN). Otevřte si tajnou hrobku (PULL DESIGN, USE SPIRAL DESIGN ON ANIMAL HEAD, PULL ELEPHANTS NOSE) a seberte energetickou kuličku (GET SHINY BEAD).

Leťte do **Irska**, vejděte do jeskyně a vložte kuličku zvanou **Orichalcum** do sošky zamrzlé v ledě (USE ORICHALCUM IN EXPOSED EEL HEAD). Vezměte si rozmrzlou sošku (GET EEL FIGURINE) a leťte na **Azorské ostrovy**. Zaklepejte na dveře (OPEN DOOR) a vyměňte dědovi sošku z Irska za informaci o Platónově ztracené knize.

Hledání Platónovy knihy je tuhý oříšek, jelikož se může vyskytovat celkem na šesti místech!!! (tedy tam jsme ji zatím našli, další možnosti se nevylučují). V **New Yorku** jděte do archeologického muzea. Jděte do sklepa a seberte špinavý hadr (GET DIRTY RUG). Vystupte po schodech a vyšplhejte po laně do II. patra (USE ROPE). Z poličky vpravo seberte kovovou hlavici šípu (GET ARROW HEAD) a slezte o patro níže. Ze židle odlepte žvýkačku (GET GUM) a pomocí hadru a šípu odšroubujte šest šroubků držících zadní desku převrácené knihovny (USE DIRTY RUG WITH ARROW HEAD, 6x USE WRAPPED ARROWHEAD WITH SCREW, OPEN TRIPPED-OVER BOOKCASE). Další možnosti umístění knihy již jen bez příkazů:

Jděte do kotelny, seberte kus **uhlí** a pomocí **žvýkačky** z knihovny vylezte po skluzavce do vyšší místnosti. Zde můžete vzít živou kočku, ale nevíme, na co je dobrá. Vhoďte kus uhlí do **díry ve stropě** - kniha tam může být. Jiné řešení: jděte přes ulici do své pracovny a vezměte **majolku z ledničky**. Jděte zpět do knihovny a vylezte po laně. Namažte sochu majolkou a 3x ji posuňte. Vyšplhejte na půdu a prohledejte **urnu** - může v ní být **klíč**. Kniha se může nacházet v jedné z místních **beden**, takže prohledat. Pokud jste našli klíč, slezte o patro níže, posuňte bednu u stěny a odemkněte menší **bedničku** klíčem z urny - další skrýš!

Konečně jste našli ztracenou Platónovu knihu o Atlantidě, hned si ji prohlédněte (LOOK AT LOST DIALOGUE OF PLATO - můžete listovat!). Jděte do domu přes ulici a nyní je řešení hry dvojí: dále můžete hrát buďto se Sofií nebo bez ní. Uvádíme zde návody oba, takže nejdříve jak na to se Sofií (na konci návodu je postup, jak se probít pouze s Indym).

ČÁST II. - PODVÁDÍME, ŠMELÍME A KRADEME BALÓN

Cílem této části hry je (se Sofiinou pomocí) získat první klíč k městu **Atlantis** zvaný **Sluneční kámen** neboli **Sunstone** a dorazit na ostrov **Krétu**.

Leťte do **Alžíru** (ALGIERS) a městem projděte úplně vlevo. U obchodníka si vezměte se stěny masku (GET MASK) a leťte do **Monte Carla**. Před hotelem tak dlouho oslovujte chodce, až narazíte na vědce **Trottiera**. Přemluvte ho, aby šel s vámi na pokoj a účastnil se spiritistické seance. Na jeho dotěrnou dějepisnou otázku odpovězte **„Error in translation"**. Jako Sofie řekněte Trotierrovi, ať podá důkaz o vědeckých znalostech - vědec vytáhne **Sluneční kámen (!)** a položí jej na stůl. Na jeho otázky odpovězte jakkoli, pak se omluvte (EXCUSE ME...) a předejte velení **Jonesovi**. Pokud se vám Trottiera nepodaří přemluvit, aby vám kámen dal, je vaším úkolem pořádně ho vystrašit. Udělejte to následovně: OPEN CABINET, GET FLASHLIGHT, GET BED-SPREAD, OPEN FUSEBOX, USE CIRCUIT BREAKER, USE BEDSHEET, USE FLASH-LIGHT, USE MASK. První kámen je Váš!

Opět leťte do **Alžíru** a jděte doleva k obchodníkovi. Na jeho žádost mu ukažte Sluneční kámen a vyšmelte s ním masku za červenítko (DARK RED LIPSTICK). Vyjděte na ulici a vyšmelte červenítko u stánkaře za buřt na špejli (DARK RED LIPSTICK vyměnit za SQUAB). Přemluvejte Sofii, aby šla terčem vrhači nožů a v pravý moment ji trochu popostrčte (PUSH SOFIA). Dostanete krvavou kudlu! Buřt vyšmelte s žebrákem za lístek na vyhlídkový let balónem (GIVE SQUAB-ON-A-STICK TO BEGGAR). Jděte vpravo nahoru, dejte lístek Arabovi (GIVE B.TICKET TO BALOON MAN) a odřízněte lano (USE BLOOD-STAINED KNIFE WITH ROPE).

Balónem leťte 2x vpravo a pak 1x dolů k malé oáze. Snažte se přistát co nejblíže, abyste neskončili v poušti. Araba v oáze se zeptejte na Němce a on vám poví, kterým směrem se máte dát. Znovu vzleťte balónem a přistaňte přesně na značce, která se na mapě objevila. Dejte se vlevo a teď to přijde: Sofie spadne do díry v písku. Musíte ji rychle dostat ven. Pokud vám bude smutno, můžete s ní mluvit (TALK TO HOLE).

Jděte k žebříku u vykopávek a slezte dolů do tmy. Kurzorem prohledávejte tmu. U žebříku na zemi vezměte **dřívko** (GET SHARP WOOD THING), dále v místnosti nahmatejte **hadici** (TOUCH TUBULAR THING, GET SLEEPING SNAKE), **džbán** (TOUCH CLAY THING, GET CLAY JAR) a **kolík** (TOUCH BLUNT WOOD THING, GET PEG). Jděte nahoru k nákladáku a přelijte část benzínu z nádrže do džbánu (u zadní části vozidla:USE HOSE WITH GAS TANK, USE CLAY JAR WITH END OF HOSE, GET GAS-FILLED JAR. Přesuňte se opět do podzemí a ve tmě nahmatejte **osvětlovací zařízení** (TOUCH METAL THING). Nalijte do něj benzín a spusťte ho (USE GAS-FILLED JAR WITH METAL CAP, CLOSE GAS-FILLER PIPE, TOUCH LITTLE METAL THING, USE LITTLE METAL THING/BUTTON). Jakmile se rozsvítí, odškrábejte **dřívkem** nános na pravé stěně (USE SHIP RIB WITH CRUMBLING WALL). Strčte **kolík** do otvoru a nasaďte na něj **Sluneční kámen** (USE PEG ON MURAL, USE SUNSTO-NE WITH PEG IN HOLE). Nastavte **Sluneční kámen** do správné polohy (LOOK AT SUNSTO-NE), podle Platónovy knihy nastavte správný **symbol oproti symbolu** TALL HORN a stiskněte **kolík** ve středu (rádi bychom uvedli přesnou kombinaci, ale někdy se mění). Sofie je na svobodě a po několika peprných poznámkách vám předá nalezenou **součást automotoru**. Vezměte si Slun. kámen a kolík (GET SUNSTONE,GET PEG), jděte ke **generátoru** a zhasněte (USE BUTTON). Vypadá to jako špatný vtip, že? Avšak vtip to není - z generátoru si nyní vezměte **svíčku** do auta (OPEN GENERSTOR, GET KERA-MIC THING) a jděte k nákladáku. Opravte motor a hurá na **Krétu** (OPEN HOOD, USE DISTRI-BUTOR CAP WITH ENGINE, USE SPARK PLUG WITH SPARK PLUG, USE TRUCK).

ČÁST III. - KDO HLEDÁ NAJDE

Cílem třetí části hry je poznat záhadu **Minotaurova bludiště** a najít v něm poslední **„Světový"** kámen. Tato část nás zavede na **Krétu**, sídlo **krále Mínoa**, místo bájného **Labyrintu**, který byl domovem **Mínotaura - polomuže, polobýka**.

Z mola jděte nahoru a dejte se vlevo. Pokračujte stále doleva až do vykopaného města. Na konci cestičky seberte **nivelační přístroj** (GET TRANSIT). Sejděte dolů do města a vyhledejte do kamene vytesaný **symbol Býčích rohů**. Poblíž vidlice je mnoho hromádek kamení (polohu těchto hromádek hra neustále variuje, takže budete měřit z různých úhlů. Všechny je prozkoumejte, pouze dvě pravé se však poboří (LOOK AT STONES, GET STO-NES). Postavte niv. přístroj na jednu odhalenou sošku (USE TRANSIT ON STATUE) a nastavte hledáček maličko vpravo od pravého rohu, dostanete **přímku č.1**. Proces opakujte také u sošky druhé a paprsek spusťte zleva, dostanete **přímku č.2**. Na spojnici vykopejte **Měsíční kámen** (USE SHIP RIB WITH X MARKED SPOT). Opusťte město a jděte vpravo k malému podstavci. Pomocí kamenů si otevřete vchod do **Minotaurova bludiště** (USE SUNSTONE WITH PEDESTAL, USE MOONSTONE ON SUNSTO-NE, LOOK AT MOONSTONE, nastavte symboly podle Platonovy knihy oproti TALL HORN a stiskněte střed). Vezměte kameny a vejděte do otvoru (GET MOONSTONE, GET SUNSTONE).

Systém bludiště se neustále mění, proto jsme nemohli udělat mapu. Popisy lokací a jejich umístění v návodu berte s rezervou, hra se vám jistě trochu pozmění, hlavní akce by však měly zůstat stejné. Uvnitř seberte dvě **kamenné hlavy** (2x GET STATUE HEAD) a projděte dále. K získání **hlavy třetí** vám dopomůže **bič** (USE WHIP ON STATUE HEAD IN NEXT ROOM). **V místnosti s mříží** naskládejte kamenné hlavy na polici (3x USE STATUE HEAD WITH SHELF). Najděte sochu Minotaura a uražte mu hlavu bičem (USE WHIP ON STATUE HEAD). Sjeďte výtahem dolů, seberte **hůl,** poslední, **"Světový kámen"** a prozkoumejte **zápisník** (GET STAFF, GET WORLDSTONE, LOOK AT NOTE). Prozkoumejte vodopád a vylezte nahoru po **řetězu** (LOOK AT WATERFALL, USE CHAIN). Projděte **mříží**, kterou zatížily tři hlavy a dejte se nahoru. Posuňte holí západku (USE STAFF WITH CHOCK), vraťte se o místnost zpět a dolem dojděte k vytesanému obličeji. Aktivujte výtah (USE STAFF WITH STATUE MOUTH) a nahoře seberte **truhlu se dvěma energetickými kuličkami** (GET GOLD BOX). Vraťte se k soše Minotaura a sjeďte výtahem dolů k Sofii (zatíží vás Minotaurova hlava). Projděte do následující místnosti a přemluvte Sofii, aby se nechala vysadit do otvoru ve stěně. Projděte dovnitř a vložte energ. kuličky do **zlaté bedny** (USE ORICHALCUM WITH GOLDEN BOX). Přemluvte Sofii, aby svůj krásný náhrdelník vložila do bedny také. Projděte otvorem nahoře a **rybičkou na provázku**, kterou vám již v **Africe** darovala Sofie, **detekujte energ. potenciál** v místnosti (USE AMBER FISH ON A STRING). Vstupte do poslední sekce bludiště (USE SHIP RIB WITH WALL, OPEN DOOR). Uprostřed následující místnosti s mapou Atlantidy **nasaďte nalezené kameny do podstavce a nastavte je do správné polohy** (LOOK AT SPINDLE, USE SUNSTONE WITH SPINDLE, USE MOONSTONE WITH SUNSTONE, USE WORLDSTONE WITH MOONSTONE, LOOK AT WORLDSTONE, nastavte kombinaci a stiskněte střed. Vejděte do vzniklého otvoru.

Budete přepadeni fašisty. Odevzdejte jim kameny a rychle **se prohrabejte pravou stěnou** na sluneční světlo (USE SHIP RIB WITH WALL). Běžte na molo a vstupte na ponorku.

ČÁST IV. - AKCE PONORKA A NALEZENÍ ATLANTIDY !

Vylezte na můstek, **otevřte poklop** (OPEN HATCH) a vlezte dovnitř. Vyřiďte hlídače, **stiskněte páku** (PUSH LEVER) a zakřičte do rádia rozkaz ke shromáždění posádky na zadní palubě (ALL HANDS ...). Slezte dolů a jděte doleva. Ze **salámu a z chleba** vyrobte sandwich (GET COLD CUTS, GET BREAD, USE TWO SLICES OF BREAD WITH COLD CUTS). Otevřte poklop (OPEN TRAPDOOR), slezte dolů a okénkem si (zleva) promluvte s uvězněnou Sofií (TALK TO SOFIA). Poraďte jí, aby odlákala stráž. Obejděte kabinu horem a přijďte zprava. **Strčte do stráže** (PUSH GUARD) a naznačte Sofii, aby použila kýbl. Vezměte si **gumový zvon** na čištění toalet (GET PLUNGER) a jděte do místnosti nalevo od Sofie. U rozbité baterie naberte trochu **kyseliny do džbánu** (USE JAR WITH BATTERY ACID) a jděte do malé komůrky vpravo od kapitánské kajuty, ve které se baví nacista s archeologem.

Vylijte **kyselinu na trezor** (USE ACID-FILLED POT WITH STRONGBOX). Získáte zpět všechny tři kameny a najdete malý klíček. Pokud se akce nepovede můžete ji zopakovat s **konvicí ze spíže** (PORCELAIN MUG).

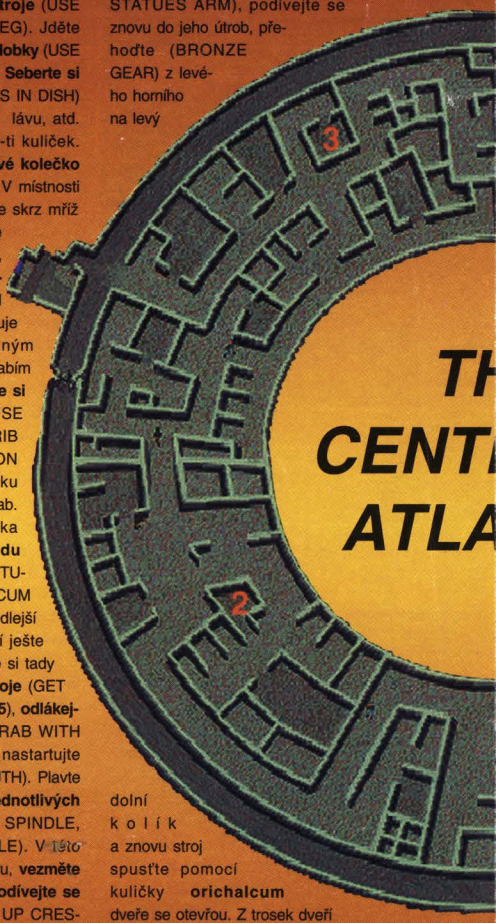
Vraťte se k Sofii a odemkněte nouzové ovládání ponorky **klíčkem z trezoru** (USE TINY KEY WITH EMERGENCY RUDDER CONTROL). Vylezte do místnosti s rádiem a nasaďte **zvon na rozbitou páku** (USE PLUNGER WITH BROKEN LEVER, USE PLUNGERIZED LEVER). Projděte všechny tři ovládací pulty v ponorce (nachází se v rádiové místnosti, u Sofie a vlevo od spíže). Až budete moci ovládat rychlost, hloubku i zpětný tah ponorky, naveďte ji do otvoru vpravo dole na mořském dně **(Airlock)**.

Ocitnete se opět ve tmě. I Sofie vám potvrdí, že jste asi někde poblíž vchodu do Atlantidy. Nahmatejte **žebřík** a **seberte** ho (TOUCH WOODEN THING, GET LADDER). Jděte trochu doprava a postavte **žebřík na hromadu kamení** (USE LADDER WITH STONE RUBBLE). Nežli stačíte vylézt nahoru, Sofii opět unesou Němci. **Otevřte kamennou truhlu** a **seberte** zvláštní **louč** (OPEN STONE BOX, GET METAL ROD). **Rozsviťte louč pomocí energ. kuličky** (USE ORICHALCUM IN METAL ROD). **Seberte žebřík** (GET LADDER) a **nasaďte kameny do strážní sochy** (USE SUNSTONE WITH SPINDLE, USE MOONSTONE WITH SUNSTONE, USE WORLDSTONE WITH MOONSTONE). Seřaďte **kameny do správné polohy** podle Platónovy knihy a **stiskněte střed**. Otevřte vchod a **vezměte si kameny** (USE ORICHALCUM IN SENTRY STATUE, GET WORLDSTONE, GET MOONSTONE, GET SUNSTONE). **Vítejte v Atlantidě**.

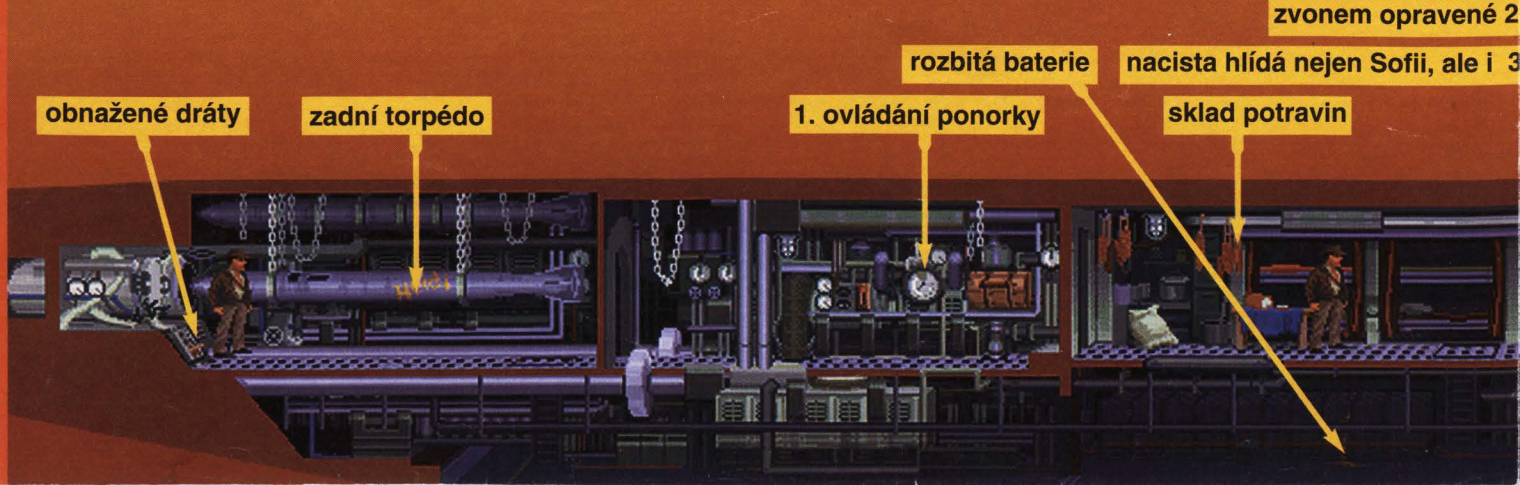
ČÁST V. - VZHŮRU DO CENTRA ATLANTIDY

Nyní vám zbývá již jen dostat se do srdce města **Atlantis**. V cestě vám stojí staletí opuštěná tajemství dávného lidu a samozřejmě horliví fašisté, kterých se věru jen tak nezbavíte.

V této části hry se můžete orientovat podle naší mapy. V tmavších místnostech postupně najděte **bronzovou hřídel** (GET BRONZE GEAR), v místnosti s propastí **přejděte po žebříku** (USE LADDER WITH HOLE), **seberte soše nádobku** (GET CUP) a **vezměte si zpátky žebřík** (GET LADDER). Dále najděte **hlavu sošky** (GET STATUES HEAD), **hrudní koš kostlivce** (GET RIB CAGE - 1), **bronzové kolečko** (GET BRONZE SPOKED WHEEL) a **sošku** (GET EEL SCULPTURE). Jděte do LAVA ROOM (**2**), položte **nádobku na podstavec** (USE CUP WITH PEDESTAL) a **naplňte** ji **lávou pomocí hlavy sošky** (USE STATUE HEAD WITH PLAQUE). Dále jděte do MACHINE ROOM (**3**) a **vložte bronzové kolečko do dolního stroje** (USE BRONZE SPOKED WHEEL ON PEG). Jděte nahoru a **nalijte do stroje lávu z nádobky** (USE LAVA-FILLED CUP WITH FUNNEL). **Seberte si vyrobené kuličky** (PICK UP BEADS IN DISH) a celý proces opakujte dojděte pro lávu, atd. Nakonec byste měli mít okolo 30-ti kuliček. Nezapomeňte si opět **vzít bronzové kolečko** (GET BRONZE SPOKED WHEEL). V místnosti s uvězněnou Sofií, do které projdete skrz mříž v jednom z tmavších pokojů (na mapě není, nachází se pokaždé jinde), vhoďte skrze mříž **kuličku do strážního robota** (USE ORICHALCUM WITH SENTRY STATUE). Následuje perfektní sekvence s rozmačkaným Němcem. Dojděte do místnosti s krabím jezírkem (CRAB ROOM) a **připravte si** a použijte **netradiční návnadu** (USE SUBMARINE SANDWICH WITH RIB CAGE, USE BAITED RIB CAGE ON POOL,GET RIB CAGE).V hrudníku zesnulého Atlantana vězí chycený krab. Jděte do místnosti, kde je nádržka s vodou a dveře (**4**). **Vysušte vodu** (USE ORICHALCUM IN EEL SCULPTURE), otevřte dveře (USE ORICHALCUM IN FISH STATUE) a vstupte. Ve vedlejší místnosti je uvězněná Sofie, teď jí ještě osvobodit nemůžete, ale vyzvedněte si tady alespoň **součástku z rozbitého stroje** (GET STATUE PART). Vstupte do kanálu (**5**), **odlákejte chobotnici** (USE TRAPPED CRAB WITH CANNAL), přeplavte ke krabovi a nastartujte motor (USE ORICHALCUM IN MOUTH). Plavte doleva, **dveře otevírejte pomocí jednotlivých kamenů** (USE SUNSTONE WITH SPINDLE, USE MOONSTONE WITH SPINDLE). V této místnosti vylezte po schodech nahoru, **vezměte poslední součástku do stroje** a **podívejte se na nákres celého zařízení**. (PICK UP CRESCENT SHAPED GEAR, CLOSE CUPBOARD, LOOK AT CUPBOARD). Vraťte se dolů a projděte posledními dveřmi doleva (USE WORLDSTONE WITH SPINDLE), ke dveřím do centra Atlantidy. **Spojte řetěz s dveřmi** (USE CHAIN WITH BRONZE LOOP), **opravte robota** (USE LADDER WITH SENTRY STATUE, OPEN CHEST PLATE, LOOK AT CHEST PLATE a součástky sestavte podle nákresu na skříňce, ve které se poslední součástka nacházela. Vložte orichalcum do otvoru. Když robot pohne paží, spojte s ní druhou část řetězu (USE CHAIN WITH STATUES ARM), podívejte se znovu do jeho útrob, přehoďte (BRONZE GEAR) z levého horního na levý dolní kolík a znovu stroj spusťte pomocí kuličky **orichalcum**

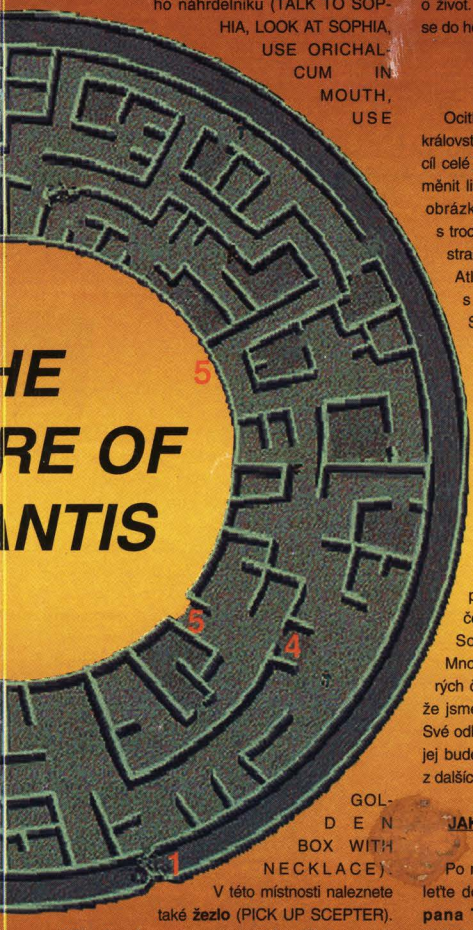


dveře se otevřou. Z trosek dveří **seberte tyč** (PICK UP HINGE PIN). Vraťte se k **Sofii, dejte jí podpěru** (GIVE HINGE PIN TO SOPHIA), **otevřte její klec** (OPEN CAGE) a donuťte ji, aby klec podepřela tyčí. Až bude Sophie venku, znovu klec otevřete a **seberte**



uvolněnou tyč (OPEN CAGE, PICK UP HINGE PIN). Teď se můžete oba vydat do centra Atlantidy

Hned v první místnosti se Sophia změní, cítí totiž přítomnost tajemného **Nur-Ab-Sala**. Jděte tedy za ní až do místnosti plné koster s nádrží lávy uprostřed a zbavte jí duchovní nadvlády jejího náhrdelníku (TALK TO SOPHIA, LOOK AT SOPHIA, USE ORICHALCUM IN MOUTH, USE GOLDEN BOX WITH NECKLACE). V této místnosti naleznete také **žezlo** (PICK UP SCEPTER). Jděte do místnosti se starověkým důlním rypadlem, na **místo chybějících pák dejte žezlo a tyč** (USE HINGE PIN WITH RIGHT SLOT, USE SCETPTER WITH LEFT SLOT). Nastavte obě **páky pro jízdu vpřed** (PUSH RIGHT LEVER, PUSH LEFT LEVER) a **spusťte stroj další kuličkou** (USE ORICHALCUM IN MOUTH). Za jízdy stroje vyjměte **levou páku a dejte ji do prostředního otvoru** (PICK UP LEFT LEVER, USE SCEPTER WITH MIDDLE SLOT). Nastavte **pravou páku do prostřední polohy** (PULL RIGHT LEVER) a můžete se podívat, jak je lehké přijít o život. Naštěstí se vám podaří ze stroje řítícího se do hořící lávy šťastně vyskočit.



ČÁST VI. - VELKÉ FINÁLE

Ocitli jste se v samém středu podmořského království, kde plane žhavá láva a kde se nachází cíl celé cesty - **colossus**, stroj, který má údajně měnit lidské bytosti na polobohy. Podle horního obrázku dojděte k lávovému poli, po kterém s trochou zručnosti a štěstí přejděte na druhou stranu. Jděte do poslední místnosti, kde se Atlanťané měnili v bohy. Jakmile začnete s ceremonií (USE SUNSTONE WITH SPINDLE, USE MOONSTONE WITH SUNSTONE, USE WORLDSTONE WITH MOONSTONE,LOOK AT WORLDTONE, nastavit kombinaci oproti TALL HORNS), objeví se všudypřítomní Němci. Poděkují vám za odevzdané kameny a sami se pokusí stát se bohy. První pokus je neúspěšný, a tak je druhým pokusným králíkem samotný Jones. Na vás je přemluvit šíleného profesora, aby se transmutoval sám místo Jonese. Bude-li vaše výřečnost úspěšná, profesora čeká ošklivý konec a na vás čeká pěkný konec v podobě ještě pěknější Sophie a dobrého pocitu z dohrané hry. Mnozí z vás byli jistě nuceni použít v některých částech hry jiné řešení, jistě však uznáte, že jsme nemohli hrát Indyho desetkrát dokola. Své odlišné řešení nám můžete zaslat, možná že jej budeme uveřejňovat za odměnu v některém z dalších čísel našeho **EXCALIBURU**.

JAK DOHRÁT INDYHO IV JEN S INDYM

Po rozchodu se Sofií (viz první část návodu) leťte do **Monte Carla**, chyťte si před hotelem **pana Trottiera** a vezměte si jeho vizitku. V Alžíru dejte vizitku sluhovi v uličce za trhem. Jděte na mapu města. a počkejte, až se muž v červeném klobouku ocitne pobliž trhu. Vraťte se na trh a přemluvte červenokloboukého muže, aby vám dal svůj červený fez (napoprvé se vám to asi nepodaří). Fez dejte sluhovi v zadní uličce a ihned ho sledujte po mapě města - nyní je dobře viditelný. Dovede vás do domu svého **pána Omara**.

Sahejte na Omarovy věci, až ho nalákáte na toaletu. Rychle ho uvnitř zavřete. Pomocí bambusové tyče sundejte mapu z provazu. Nasedněte na velblouda, vyhýbejte se fašistům a ptejte se v oázách na mapu. Arabové vás nakonec dovedou (dolů a doprava) k opuštěným německým vykopávkám. V nákladním vozidle leží zmačkaný papír, přečtěte a seberte ho. Po žebříku slezte do podzemní místnosti, nahmatejte a seberte hadici, džbán a ostré dřívko. U nákladáku pomocí hadice natáhněte benzín do džbánu. Doneste jej k přístroji v zatemněné místnosti. Stiskněte tlačítko - rozsvítíte, stiskněte disk na levé stěně a seberte sošku. Vypněte generátor, otevřte jej a seberte pojistku. Pojistku vložte do motoru v autě. Do nalezené sošky vhoďte kuličku **Orichalcum** a pomocí zkratu na sošce zapalte svíčku v autě.

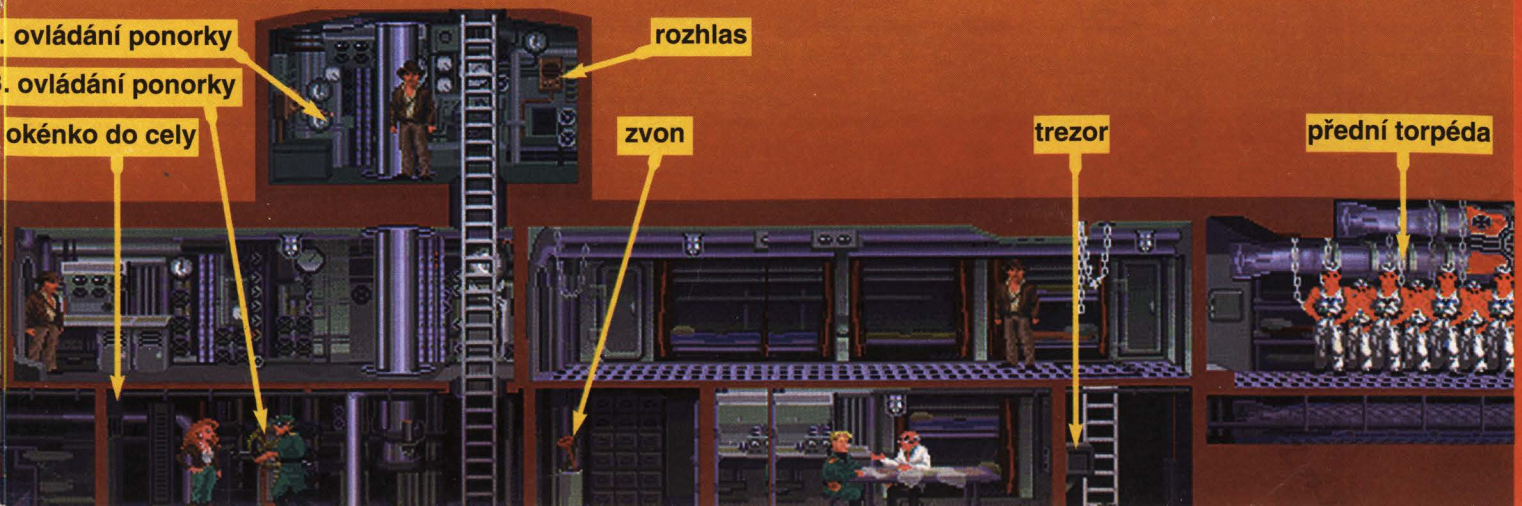
Leťte do **Monte Carla** a ukažte Trottierovi papírek z nákladáku. Tak dlouho vrážejte do červeného auta, až dojde k havárii a poté dostaňte z Trottiera, ve které ulici vhodil kámen do kanálu. Najděte zmíněnou ulici a prohledejte všechny kanály v okolí. Se **Slunečním kamenem** leťte na **ostrov Thera**.

Seberte **rybářskou síť**, jděte doleva a vstupte do horské rozsedliny s unikajícím zemním plynem. Zavřete bednu a vezměte lístek. Vejděte do dveří, v místnosti vlevo seberte lopatu, zavřete dveře a nasaďte **Sunstone** do otvoru. Navolte **'Darkness'** a otevřte dveře. Vezměte si kamenný nápis, použijte lopatu a prokopejte zavalený vchod. Vraťte se k molu, dejte nápis loďaři a seberte proutěný koš. Jděte k unikajícímu plynu. Použijte síť na balón, obojí poté na koš a to všechno ještě na hadici. Tento zmatek věcí naplňte unikajícím plynem a použijte balón.

Prohledejte přístupnou oblast a přistaňte na německé ponorce. Uvnitř udělejte sandwich z chleba a salámu a dejte ho vojákovi, který hlídá skříňku v počáteční místnosti. Skříňku otevřete a seberte **instrukce k řízení ponorky i měsíční kámen**. Vpravo si vezměte **šňůru na prádlo a umaštěný hadr**. Hadrem omotejte dráty v zadní torpédové místnosti, použijte instrukce na kontrolní panel a stiskněte páku. Přejděte k pravým torpédům a opět použijte instrukce na kontrolní panel. Přivažte provaz na páku, otevřte torpédovou komoru, vlezte do otvoru a zatáhněte za provázek. Na Krétě nasaďte oba kameny na kolík a navolte správnou kombinaci (zkoušejte to). Nyní se po určitou dobu můžete držet prvního návodu s jedinou změnou: u mrtvého profesora **seberte navíc šálu a hřeben**. Cesta se liší až za zlatou bednou. V místnosti za ní musíte strčit do stroje sošku z Kréty a do ní kuličku **orichalcum**. Vlezte do otvoru, nasaďte všechny tři kameny na kolík a kombinujte nastavení, až se vám otevřou dveře. Vejděte dovnitř a zkoumejte všechny kosti, až naleznete několik kuliček.

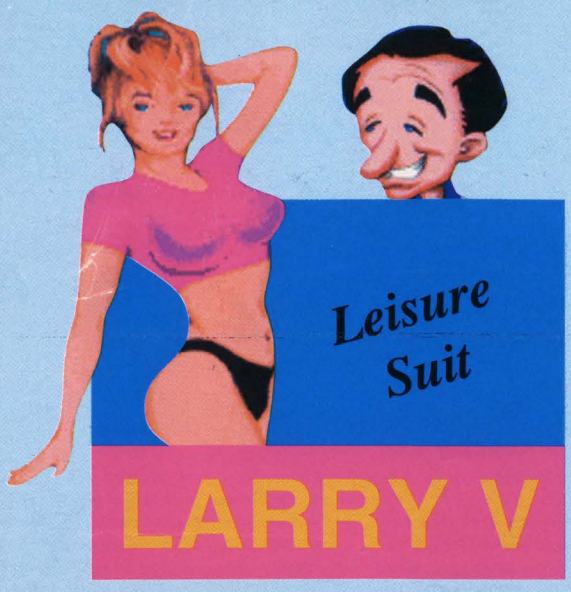
Zavřete kuličky do truhly, přivažte hřeben na provázek a v několika posledních místnostech zkoušejte hřeben třít šálou. Stěnu, která vyzařuje energii, vyškrábejte dřívkem a vejděte do dveří. Uvnitř vezměte kuličku a vložte ji do vozidla. Nyní již podle prvního návodu...

ANDREW + ICE



LARRY V - ROZKOŠNICKÉ PŘÍHODY ZNÁMÉHO HOCHŠTAPLERA

Amiga (MS DOS)



Na začátku hry, kdy se ze dveří ozývá zuřivý řev **„COFFEE!“**, vezměte šálek horké kávy a doneste ho šéfovi společnosti **PornProdCorp** panu Scruemallovi. Ten vás vyšle na cestu po Americe s posláním nenápadně se seznámit se třemi sexbombami a ty potom natočit skrytou minikamerou. Larryho velké

dobrodružství začíná...

Po ukončení návštěvy u šéfa jděte z haly dozadu doleva směrem ke svému pracovišti, tady otevřete levý šuplík a vezměte **nabíječ baterií** (BATTERY RECHARGER). Vedle monitoru leží tři kazety do minikamery, ty se budou určitě hodit. Kazety se ale nejdříve musí **odmagnetizovat** (DEGAUSS) - použijte je jednu po druhé na zařízení ležícím na stole (DEGAUSSER). Poté jednu z nich založte do kamery. To je všechno, teď jděte do kartotéky a zde je třeba otevřít kartotéku vpravo, vyndat všechny tři karty zmíněných slečen a prohlédnout si je. Objevíte **ručník, zápalky a lékařskou kartu,** všechno s adresami! Ještě vezměte ze stolu zlatou **kreditní kartu letecké společnosti**

AeroDork Airlines a můžete vyjít ven. Tam už čeká limuzína a hurá na letiště!

Na plně automatizovaném letišti vložte zlatou kartu do **automatu na letenky** (ATM AERODORK). Vyberte si, kam poletíte (asi město s nejbližším časem) a po zadání kódů obdržíte letenku. Vstupte tedy do haly, jděte doleva a zde použijte nabíječ na zásuvku a kameru na nabíječ. Sledujte sílu baterií a až bude síla na 100%, vyjměte nabíječ ze zásuvky. Vraťte se doprava a ukažte zlatou kartu na kameru vedle dveří. V čekárně stůjte tak dlouho, dokud se nade dveřmi neobjeví hláška „NOW BOARDING“, a vložte letenku do stroje napravo ode dveří. V letadle vez-

měte časopis a přečtěte si ho. Poté upadnete do hlubokého spánku a bude se vám zdát sen o **Patti**...

...která ovšem mezitím právě dohrála na piáno, pohádala se se svým manažerem a vyšla ven z lokálu. Zde ji potkává **inspektor Desmond z FBI** a získává ji pro práci tajné agentky, která má proniknout do rádia **K-RAP** a nahrávací společnosti **des Rever Records** a získat důkazy o spojitosti těchto dvou firem s tajemným zločincem známém pouze pod jménem

„Julius“. Nejdříve ji ale Desmond představí veliteli **Twitovi**, který **Patti** provádí po laboratořích FBI. Zde se ocitáte **v roli Patti**.

Podívejte se na všechny „vědce“ v obou místnostech laboratoře, zapamatujte si telefonní číslo FBI a hurá doprava **na gynekologii**! Po „operaci“ vezměte ze stolu **DataMan** a oba dva **DataPaky**. O místnost dál vlevo si vezměte na sebe **střílecí podprsenku** a vyjděte ven. Tady nasedněte do limuzíny, vezměte si láhev šampaňského, vložte jeden z DataPaků do DataManu a ten ukažte na svého nahluchlého řidiče. A jedeme...

LARRY - ATLANTIC CITY

Na letišti v roli Larryho, jděte vlevo a zkoumejte hrací automaty, z jednoho vypadne čtvrťák. Zkoumejte všechny reklamy na zdi, až najdete tu, která nabízí **půjčování limuzín** a zapamatujte si její **telefonní číslo**. Zavolejte tam jedi-

nejte si vůz. Před letištěm si nastupte a ukažte **Bobbi** zápalky s adresou **Tramp Casina**. Zde si promluvte s **Cheri** stojící nalevo od vchodu, zadejte jakékoli číslo a obdržíte 10 stříbrných dolarů. Vstupte tedy do casina a použijte peníze na hrací automat. Zde si v pokeru musíte vydělat nejméně 750 dolarů. Odtud jděte do míčov-

ny, zaplaťte 25 dolarů a shlédněte půvabnou **Jennifer Jiggle**. Vyjděte ven před casino a odtud doprava na molo, až přijedete k obchodu s názvem **„IVANA SKATES „**. Uvnitř si musíte od Ivany vypůjčit brusle (dělá to 250 dolarů), na molu si je obujte a jedeme! Při projíždění po molu se objeví **Lana Luscious**, dojeďte k ní a promluvte

si s ní na lavičce. **Lana** vás pozve na **wrestling** a odjede. Vraťte tedy brusle a vydejte se zpět do casina. Vstupte do míčovny, která se mezitím proměnila v ring, zaplaťte 500 dolarů, zapněte **camcorder** a vzhůru do boje! Při wrestlingu ukazujte myší na jednotlivé **části těla Lany** a až se unaví, skutálíte se spolu ven z ringu, ale... Larry

zklame jako muž. Po celé akci vypněte camcorder, založte do něj novou kazetu a požádejte dveřníka, aby vám zavolal limuzínu na letiště. Zde si kupte letenku do dalšího města, nabijte baterie a odleťte.

PATTI - K-RAP RADIO

Jako Patti vejděte dovnitř a na **DataManu** si přečtěte kód, pomocí kterého otevřete dveře do kanceláře pana **Crappera**. Zde vyhrabte **klíč zpod kořenů stromu**, vezměte ze stolu **nůž na otvírání dopisů** a **otevřete zásuvku stolu** buď pomocí klíče, nebo nože. Uvnitř najdete **číslo** (zapamatovat!) a **tajné materiály**. Pořiďte si z nich **fotokopi** a dejte je zpátky. Nyní zamkněte stůl, zahrabte klíč a vraťte nůž na své místo. Otevřete dveře vedoucí do koupelny a **„osprchujte se“**. Po celé akci se objevíte dole, tady si oblečte **rapové šaty**, jděte směrem doprava

a pomocí čísla z Crapperovy kanceláře otevřete dveře vedoucí do **studia č. 2**. Uvnitř vezměte prázdnou pásku z police, dejte ji do recorderu, nastavte pulty a zapněte recorder. P. C. Hammer vás ovšem uvězní ve studiu! Vyp-něte recorder, převiňte pásku na začátek a vezměte si ji. Poté nastavte hlasitost na maximum a zařvěte do mikrofonu. Sklo ve studiu se vysype a **Patti** je volná! V limuzíně vložte do **DataManu** druhý **DataPak** a ukažte to na řidiče.

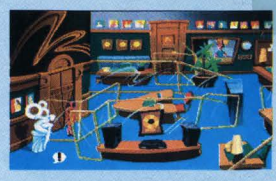
LARRY - MIAMI

Jako Larry na letišti v **Miami** opět prozkoumejte všechny reklamy, až naleznete dvě zajímavé: první se týká **půjčování aut** a druhá **padělání dokladů**. Vlevo je jako obvykle zásuvka, kde si můžete nabít baterie. Vedle ní stojí automat na cigarety, ve kterém najdete dva čtvrťáky na telefon.

Zavolejte na obě čísla, vyjděte ven a **z koše** před budovou letiště vyhrabte **zelenou kartu**. Nasedněte do vozu a ukažte **Bobbi** adresu zubní ordinace. Jděte po schodech nahoru do čekárny, kde vezměte ze stolu vpravo hadr, uvažte si ho na hlavu a zaťukejte na přepážku. Tak se dostanete do ordinace, kde zapněte camcorder, podívejte se na **Chi Chi** zblízka a promluvte si s ní (mezi řečí jí můžete věnovat zelenou kartu z letiště). Dívka vás pozve do tělocvičny a pak už dostanou události rychlý spád... Po tom všem vypněte camcorder, založte novou kazetu a vraťte se zpět do čekárny. Odtud zavolejte vůz, jeďte na letiště a odleťte do dalšího města.

ČTĚTE EXCALIBUR!

PATTI - DES REVER RECORDS



Jako Patti vejděte dovnitř a vlevo na tabuli si přečtěte, ve které části budovy se nachází nahrávací studio **des Rever Records**. Vzbuďte vrátného a požádejte ho o přivolání výtahu. Nahoře vezměte zlatou desku, položte ji na gramofon a přehrajte si ji obráceně na **33 RPM**, bude to jeden z důkazů pro **Desmonda**. Poté jděte do studia a zahrajte na syntezátor (tuto část je možné přeskočit!). **Reverse Biaz** vás pozve do kontrolní místnosti, buď si s ním promluvte, nebo neztrácejte čas a použijte na něj **ikonu zipu**. Po celé akci sedněte do limuzíny a **Bobby** vás odveze domů.

LARRY - NEW YORK CITY

Na letišti napravo od dveří opět získáte čtvrťák na telefon, jako obvykle shlédněte reklamy a nabijte baterie. Zavolejte telefonem limuzínu, ve které někdo zapomněl **kalendář**. Když si ho prohlédnete pozorně, vypadnou z něj **peníze a kreditní karty**. **Ukažte Bobbi ručník s adresou** a odjeďte do **Hard Disk Café**. Vejděte dovnitř a tak dlouho si povídejte s pánem naproti, až dostanete lístek, který vypadá jako děrovaná páska. Vezměte ho a protože se vám nelíbí, jděte ho raději předěrovat na **music boxu** v dolní části místnosti. Pak ho vložte do stroje a zjistíte, že se z vás rázem stal pan **Gilbert Hyatt**, který má přístup do kterékoli části restaurace. V další místnosti tedy opět vložte pásku do stroje a dostanete se do **„Herman Hollerith Room“**, kde uvidíte v jednom z boxů půvabnou **Michelle Milken**. Promluvte si s ní, přijměte pozvání ke stolu, zapněte camcorder a nyní s ní mluvte tak dlouho, až zatáhne závěs a... Po akci vypněte camcorder, zavolejte vůz

na letiště, nabijte baterie (i když teď už asi zbytečně) a můžete odletět zpět do **Los Angeles**.

Dále dojde k několika nečekaným událostem a vy se opět ocitáte v roli **Larryho**, kterak padá s dopravním letadlem kolmo k zemi. Tady je nutné tak dlouho zuřivě mačkat knoflíky na přístrojové desce letounu, až se zapne autopilot.

A to je skoro všechno. Dále hra probíhá skoro automaticky, nicméně až v **Bílém Domě** namíří velký šéf **pan Julius Bigg** revolver na **Patti**, nebojte se a zastřelte ho podprsenkou (!) z laboratoře FBI. A to je už opravdu všechno.

Příjemnou zábavu přeje

David Kika!

P.S.: Jednotlivá města i studia pochopitelně nemusí jít po sobě v tomto pořadí!

Firma ENISOF a.s., prodej výpočetní techniky

nabízí počítačové hry a šachové počítače dle následujícího seznamu:

SEGA

MASTER SYSTEM SEGA - oblíbené televizní hry, připojitelné ke každému barevnému televizoru PAL. Cena včetně dvou ovladačů mc.3.200,-

Hry SEGA:

World Grand Prix	690,-
Super Tennis	510,-
Castle of Illusion II	930,-
Parlour Games	745,-
Double Dragon	879,-
Golvellius	450,-
Rastan	450,-
Monopoly	450,-
Wonder Boy III	450,-
Casino Games	450,-
My Hero	450,-
Time Soldiers	450,-
Super Monaco GP	985,-
Sega Chess	1.180,-
Bubble Bobble	935,-
Light Phaser pistole	1.060,-
Rambo III	450,-
Gangster	450,-
Wolf	940,-
Wanted	765,-

ŠACHOVÉ POČÍTAČE fy MEPHISTO

Můj první Mefisto	2.990,-
Šachová škola	3.680,-
Supermini	1.990,-
Marco Polo	2.990,-
Milano	7.680,-
Modular	7.760,-
Modulset	5.970,-
Adapter malý	572,-
Adapter velký	1.430,-

GAME BOY fy NINTENDO 3.490,-

Hry

F - 1 RACE	1.540,-
World Cup	1.540,-
Super Mario Land	1.100,-

ENISOF a.s.
Štěpánská 43
110 00 Praha 1
tel. 22 20 85

SYSTEM-Pro

computers • peripherals • compoments GmbH.

Značkové počítače pro hry i pro práci

ALEF

Sestavy dle vašeho přání

Boardy:	286 25 MHz, 386SX 25 MHz, 386 40 MHz
RAM:	1 - 8 MB
Hard disk:	40, 105, 130 MB
Flippy drive:	5.25", 3.5"
Monitor:	VGA mono, SVGA Color, SVGA Color non-interlaced
Case:	desktop, slim line, minitower
Klávesnice:	US s českým potiskem
Myš:	3 typy myší Genius

Dále nabízíme rozsáhlý sortiment:
NOTEBOOKŮ HALIKAN
TISKÁREN STAR
HEWLETT PACKARD

SYSTEM-Pro

Husitská 33, Praha 3
Tel./Fax. 02/62 78 048
Fax. 02/64 37 977

BCD

BCD s.r.o.
tel (02)2362634
fax (02)554071

prodejna Žitná 28, Praha 2
pošta P.O.Box 14
150 04 Praha 54

autorizovaný dealer firem
VECOM, SUNNYTECH, CONNER, LONGSHINE, MCH, MITSUBISHI, SMC, TALLGRASS TECHNOLOGIES, MUSTEK, SIGMA DESIGNS, WESTERN DIGITAL

nabízí levné a spolehlivé počítače třídy PC XT, AT, 386, 486

PŘIJĎTE SI VYBRAT POČÍTAČE PRO PRÁCI I ZÁBAVU!
CENY S DANÍ !!!

Baby XT 12 MHz, 640 kB RAM, FD 5.25", s/2p/game/RTC port, Hercules monitor, klávesnice US/CS **9.990,-**

Baby AT 286/12 MHz, 1 MB RAM, HD 40 MB, FD 3.5", 2s/p/g port, Mono VGA monitor, klávesnice US/CS **22.352,-**

Desktop AT 286/25 MHz, 1MB RAM, HD 40 MB, FD 3.5", 2s/p/g port, Color SVGA monitor, klávesnice US/CS **31.819,-**

Minitower AT 386SX/16 MHz, 1 MB RAM, HD 40 MB, FD 5.25", 2s/1p/1g port, Color SVGA monitor, klávesnice US/CS **36.093,-**

Desktop AT 386/25 MHz, 2 MB, RAM, HD 40 MB, FD 5.25", 2s/p/g port,Color SVGA monitor, klávesnice US/CS **42.227,-**

Slim AT 386SX/25 MHz, 2MB RAM, HD 65 MB/16 ms, FD 3.5", 2s/p/g port, Color SVGA monitor, klávesnice US/CS **41.918,-**

Minitower AT 386/33 MHz, 4 MB RAM, HD 160 MB, FD 5.25", s/p/g port, Color SVGA monitor, klávesnice US/CS **45.373,-**

..... a mnoho dalších typů

Značkové počítače **VECOM, SUNNYTECH, MCH.**
Barevné i černobílé tiskárny **FUJITSU, CITIZEN, EPSON.**

KAŽDÝ SI U NÁS VYBERE!!!

AMIGA info

Váš nejlepší přítel při práci i zábavě s Amigou

Hity z naší nabídky
(ceny jsou včetně daně z obratu)

Hardware: **A500** (12990), **A500+** (14390), **A600** (13990), **A600 HD** (19990), **paměť 1,8 MB** (3860), **stereo sampler** (1290), **diskety 3.5"DD** (179)

Literatura: **Uživatelská příručka** (149), **ASM 68000** (169), **Deluxe Paint III** (125), **Amiga profi** (250)

Žádejte kompletní nabídku.
Záruka 1 rok, servis v ČSFR.

Objednávky a informace:
AMIGA INFO • BOX 729 • 111 21 Praha
tel. 02/252890

AMIGA

NEJKVALITNĚJŠÍ ČS. FONTY PRO PAGESTREAM !

Celá sada TYPE SET 1:
Bookman, ZapChancery, Math, Artistic, Orient, Computer, Thames, WestSide, Elegance, Courier, Dewollate, ArtOne, Pallatino, RomanBookFace

za neuvěřitelně nízkých 1950,- Kčs!
Zašleme obratem na dobírku. Pište:
PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1

EXCALIBUR

JE ZDE I PRO VÁS, NEJEN PRO VAŠE KONKURENTY...

EXCALIBUR, P.O.Box 414, 111 21, Praha 1

EYE OF THE BEHOLDER

Amiga (MS DOS)

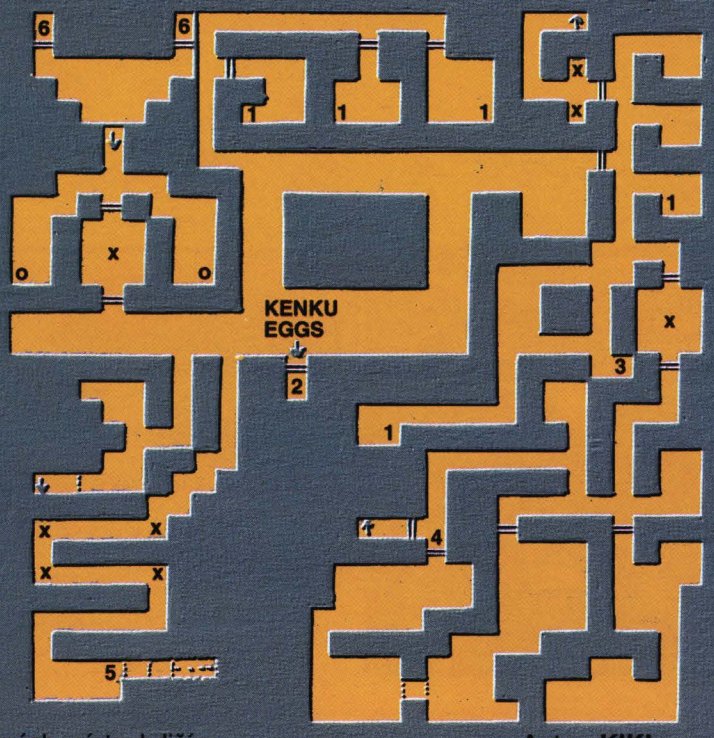
- 2. ČÁST NÁVODU , LEVELS 5-8

1 - dwarvenkey
2 - goldkey
3 - dwarf
4-5 - teleport
6 - healer
Zelené území - při každém kroku se za vámi otevře propadliště

LEVEL 5

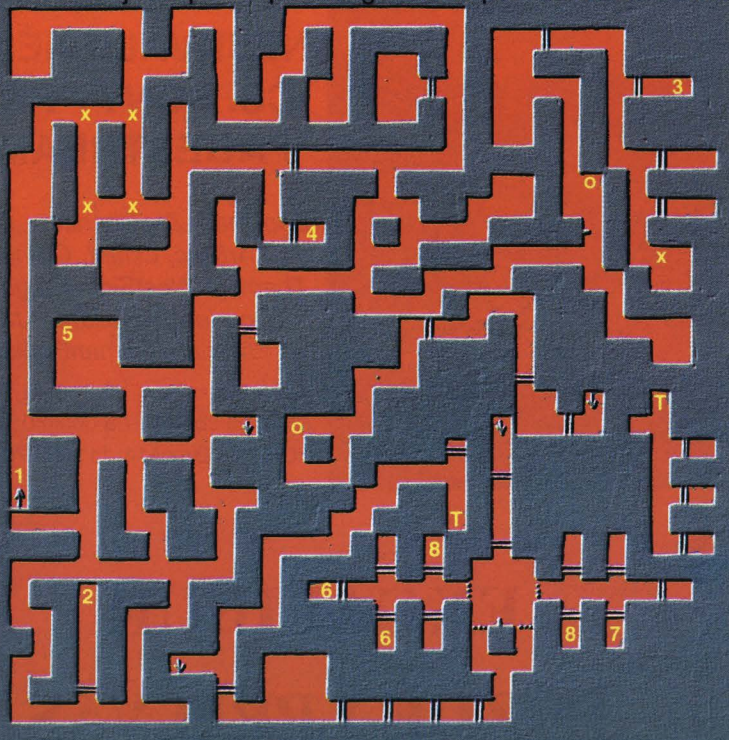
1 - Kenku egg - všechna vejce nanosit do místnosti 2
2 - místnost určená pro vejce
3 - Dark Lord
4 - key
5 - wand
6 - dwarvenkey

LEVEL 6



Návod je mapován pro Amigu. Verze pro MS-DOS se v některých místech liší.

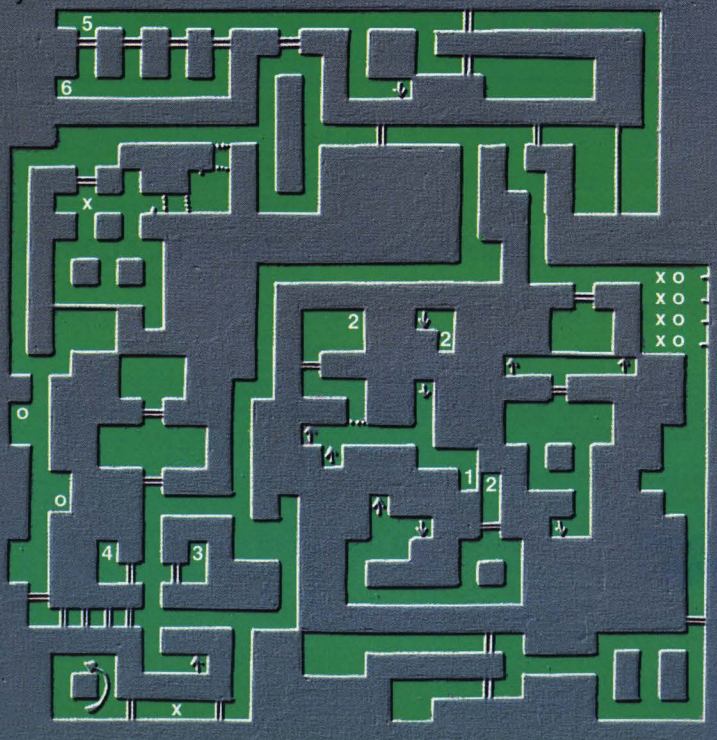
Autor: **KIKI**



1 - zabít!
2 - key
3 - holy symbol
4 - stone ring
5 - medallion

LEVEL 7

6 - drowkey
7 - rubykey
8 - jeweledkey



1 - key, gem
2 - key
3 - flail
4 - plate mail
5 - opens all doors

LEVEL 8

6 - ring, medallion

KOMPLETNÍ SEZNAM DOSUD VYŠLÝCH EXCALIBURŮ A AMIGA MAGAZINŮ

EXCALIBUR 1 - *1/91*

Recenze: Barbarian, Deflektor, Elite, E-Motion, The Gold of the Aztecs, Lotus Espirit Turbo Challenge, Maniac Mansion, Millennium 2.2, Operation Wolf, Police Quest, Super Cars, Tusker, Twin World. **Návody:** Populous, Pyjamarama, Retaliator, Space Quest I.

EXCALIBUR 2 - *2/91*

Recenze: Battle Ships, F-19 Stealth Fighter, Hardball, Jumping Jackęson, Klax, Lemmings, Logické rychlíky, The Lost Patrol, Starquake, Shadow of the Beast I, Tower of Babel, Winter Games, Xenon II - The Megablast. **Návody:** F-19, Colony, Maniac Mansion, Operation Stealth, Populous, Retaliator F-29.

EXCALIBUR 3 - *6/91*

Recenze: Arcanoid, Battle Squadron, Budokan, Flood, Full Throttle, Harley Davidson, Hundra, Locomotion, Maniac Miner, Pinball, Pipe Mania, Powermonger, Way of Exploding Fist, Wings. **Návody:** Operation Stealth, Powermonger, Supremacy, Three Weeks In Paradies, Tusker.

EXCALIBUR 4 - *7/91*

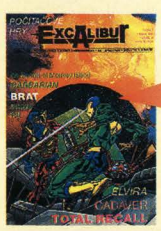
Recenze: B.A.T., Colorado, Corporation, Damocles, Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Neuromancer, Obitus, Shadow of the Beast II, Xenomorph. Návody: Barbarian, Dungeon Master, Future Wars, Heroęs Quest, Shadow of the Beast II.

EXCALIBUR 5 -*8-9/91*

Recenze: Alien 8, Cadaver, Castle Master, Coloris, Dragon's Lair, Elvira, Escape from Colditz, Eye of the Beholder, The Great Escape, Knight Lore, Loom, Pentagram, Plotting, Populous, Prince of Persia, Promised Lands, Turrican I + II. **Návody:** Damocles, Dizzy, Eyuinox, Great Escape, Powermonger, Space Quest III, Xenomorph, Yie Ar Kung-Fu.

EXCALIBUR 6 - *10/91*

Recenze: 3D Construction Kit, A-10 Tank Killer, Carrier Command, Dam Busters, Enduro Racer, F-16 Combat Pilot, F-29 Retaliator, F/A-18 Interceptor, Falcon + Mission Disk 1 + 2, Fighter Bomber, Gunship, Jet Flight, Lombard Rally, LHX Attack Copper, Out Run, Red Baron, Railroad Tycoon, Silent Service II, Sim City, Stunt Car Racer, Team Suzuki, Test Drive I, II, III, Tomahawk, Toyota Celica GT Rally. **Návody:** Dark Side, Feud, Chaos Strikes Back, Saboteur, Speedball II.

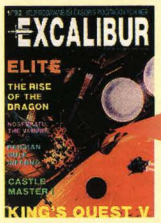


EXCALIBUR 7 - *11/91*

Recenze: Barbarian II, Belegost, Brat, Buck Robers, Commando, Deuteros, Great Courts II, Enima Force, Golden Axe, Indiana Jones I, II, III, Kayleth, Kick Off II, Lord of the Rings, Nightshift, Predator, R.B.I. Baseball II, Red Heat, Running Man, The Secret of Monkey Island, Return to Eden, Shadow Fire, Speedball II, Supercars II, Total Recall, War in Middle. **Návody:** A-10 Tank Killer, Cadaver, Dam Busters, Elvira, Falcon, Fighter Bomber, Shadow Fire, Super Cars, Total Recall, War in Middle Earth.

EXCALIBUR 8 - *12/91*

Recenze: Battle Command, F-15 Strike Eagle II, Flightsimulator II, Goods, Heroquest, Mega-Lo-Mania, Warlords. **Návody:** Battle Command, Belegost, Cadaver, Cruise for a Corpse, Dizzy II, Elvira - *supertip*, Enigma Force, F-19 Stealth Fighter, Indiana Jones II, Leisure Suit Larry II, Paradroid, Powermonger, Railroad Tycoon, Strike Force Harrier, Thunder Cats



EXCALIBUR 9 - *1/92*

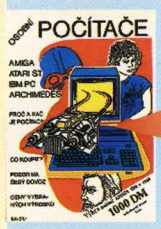
Recenze: Batman The Movie, Chuck Rock, Jupiter's Masterdrive, King's Quest V, Space Quest III, Super Hang-On, Switchblade II, Swiv, Sword of Sodan, Zak Mc Kracke. **Návody:** Cadaver, Castle Master I, Cauldron II, Dizzy III, Elite, Everyones Wally, Indiana Jones I, Nosferatu The Vampise, Persian Gulf Inferno, Rex I, II, The Rise of The Dragon, Trudnaja Doroga.

EXCALIBUR 10 -*2/92*

Recenze: Alien Breed, Centurion, Indiana Jones III, Lotus E.T.C. II, Lord Of The Rings, P.P.Hammer, Unreal, Wrath Of The Demon. **Návody:** Ataristův protiútok, B.A.T., Dan Dare 2, Darkman, Dragons Lair I, Driller, The Elf, Hero's Quest II, Neuromancer.

EXCALIBUR 11

Recenze: Barbarian II, First Samuraj, Robocop, The Shadowlands, Wolfchild. **Návody:** Eye of the Beholder (level 1-4), Indiana Jones III, Populous II, Rogue Trooper, Head over Heels, Hearth of China, Larry Leisure Suit III, Last Ninja II, Monkey Island (1. část), Příhody Robina Hooda.



Osobní počítače

Publikace především pro ty, kteří si chtějí pořídit počítač nejen na hraní. Obsahuje základní technické údaje všech v úvahu přicházejících počítačů. Jsou zde i další důležité informace o způsobu výběru vhodné sestavy a způsobu nákupu. Ačkoliv byla vydána v prosinci 1990, je stále aktuální. Posledních 200 kusů.

NOVÁ DISTRIBUCE

Vážení čtenáři,

od tohoto měsíce převzala distribuci Excaliburu a dalších našich tiskovin firma SEND, která k plné spokojenosti svých zákazníků zabezpečuje předplatné časopisů Filip, Rock & Pop a dalších.

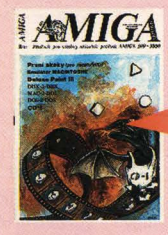
Kapacita firmy SEND je dostatečná k tomu, aby zvládla stále se zvyšující objem odeslaných časopisů a do 48 hodin rozeslala všechny výtisky předplatitelům.

SEND současně vyřizuje zasílání starších čísel a to novým způsobem, který šetří čas i Vaši peněženku. Odesílání časopisů na dobírku prodražovalo zásilku asi o 15 Kčs. Proto nyní odesílá firma SEND časopisy s přiloženou složenkou a současně s prosbou, abyste složenku uhradili do 3 dnů po přijetí zásilky. Spoléháme na Vaši poctivost a předpokládáme, že se nový způsob osvědčí.

Závěrem se omlouvám některým čtenářům za opoždění distribuce i korespondence u předchozí firmy, která již nezvládla zpracovávat obrovské množství došlé korespondence.

AMIGA magazin 1 - *1/91*

Amiga 3000, Emulátory, GEOS (C-64), Jak se stát Amiga umělcem, Page Stream, Soundtracker, TEM, Viry, Zprávičky. **Hry:** tentokráte s firmou Delphine Software: Bio Challenge, Future Wars, Operation Stealth.



AMIGA magazin 2 - *2/91*

Amiga 3000, CD-I, CDTV, Crosss-2-dos, Deluxe Paint III, Disk-2-disk, DOS-2-DOS, Emulátor Macintoshe, GEOS (C-64), Mac-2-dos, První skoky, Sratcher, Startrekker, Zprávičky. **Hry:** tentokráte s firmou Cinemaware: The It Came from The Desert + Antheads, Rocket Ranger, S.D.I., TV Sports Basketball,

AMIGA magazin 3 - *3/91*

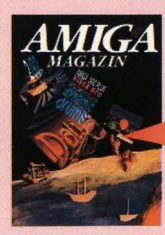
Amiga 3000, Bars and Pipes, Deluxe Paint III, DMouse, GEOS (C-64), Kde jsou moje data, Multimedia, Power Windows, První skoky, Videoscape 3D, Video Toaster, Zprávičky. **Hry:** tentokrát s firmou FTL - Dungeon Master (super-mapy level 1-7)

AMIGA magazin 4 - *4/91*

24-bitové karty, The Art Department, Imagine 1.0, Jak odstrojit Amigu, Nové viry Jeff a Bigshit, První skoky, Přehled hudebních programů, Psycho, Real 3D, Steinberg PRO 24 AMIGA, Tipy a triky, Z Amigy do Amigy, ZeroVirus III.

AMIGA magazin 5 - *1/92*

Aegis Sonix, AdSpeed, BBS Paragon, Bleskový start s Motorolou 68030, CD+G, Commodore A2620/30, Deluxe Paint IV, Disk Master V3.0, Demo Maker, Dyna CADD, Harmoni, Hurricane 500, Imagine, jazyk C, Math-Amation, Mega Midget Racer, Programovací jazyky, Pro Write 3.0, Real 3D, Snapshot! Studio, Stormbringer H530, Telefonování zdarma?, Tipy a triky, Tornado.



AMIGA magazin 6 - *2/91*

...A zase ty viry, Amiga 500 Plus, Co najdete v počítači, DCTV, Dynamic Drums, Fastray, Chameleon II, Imagine, jazyk C, Kick Pascal, Optické paměti, Real 3D, Samplujeme na Amize, Superbase Professional, Tiger Cub, Tipy a triky, Turboprint, Vista Pro, Workbench 2.0.

Zašlete mi se složenkou:

jméno a příjmení

ulice/obec

PSČ město/poštA

Přiloženou složenku uhradím do 3 dnů ode dne doručení. V případě, že časopisy nezaplatím, bude moje jméno i s adresou uveřejněno v následujících číslech EXCALIBURu a AMIGA magazinu v rubrice "Nezaplatili nám". Ceny jsou včetně poštovného.

datum, podpis

- ☐ **EXCALIBUR 6** za 24 Kčs
- ☐ **EXCALIBUR 7** za 24 Kčs
- ☐ **EXCALIBUR 8** za 24 Kčs
- ☐ **EXCALIBUR 9** za 24 Kčs
- ☐ **EXCALIBUR 10** za 24 Kčs
- ☐ **EXCALIBUR 11** za 24 Kčs
- ☐ **AMIGA magazin 2** za 29 Kčs
- ☐ **AMIGA magazin 3** za 29 Kčs
- ☐ **AMIGA magazin 4** za 29 Kčs
- ☐ **AMIGA magazin 5** za 29 Kčs
- ☐ **AMIGA magazin 6** za 29 Kčs
- ☐ **OSOBNÍ POČÍTAČE** za 20 Kčs

Kupón vystřihněte nebo opiště a zašlete na adresu: **SEND, V luhu 7, 140 00, Praha 4**

INZERCE - KTERAK CO NEJLÉPE PRODAT, KOUPIT, VYMĚNIT ČI RADU SOBĚ NAJÍTI

INZERTNÍ KUPÓN NA STR. 28

AMIGA

Pro A-500 Plus sháním: Terminátor 2, Wrestlemenia, Chuck Rock, Glaxy Force I - II, Pit Fighter, F-15 Strike Eagle 2, Elvira - arcade game a jiné pěkné hry. Též funkční dema. Spíše na Vašich disketách. Radek Šesták, Havlíčkova 765, 267 51,Zdice.

Vyměním programy na Amigu 500, pomohu začátečníkům. Tel. (02) 7920721.

Vyměním hry a programy na Amigu 500. Mohu nabídnout novinky i pěkné starší hry. Pošlete si disketu na seznam. Adresa: František Tobiáš, Krčínova 10, 370 11, Č. Budějovice. Tel. 033/41910.

Hledám majitele Amigy 500 k výměně programů a zkušeností. Ludvík Přihoda ml, Máchova 35b, 471 27, Stráž pod Ralskem.

Pozor! AMIGA CHEAT DISK 1 je zde. Cheaty, kódy... NEVÁHEJTE - 49 Kčs. Doležal, Kollárova 477, Napajedla.

Vyměním nebo koupím Kick Off 2 a nějaké sporty pro A-500/1 MB. Mám eminentní zájem o Centurion. Boris Moravec, Přádova 2048, 170 00, Praha 8.

Vyměním nebo odkoupím program (Kickstart 1.3), který odstraní nekompatibilitu Amigy 500Plus a další programy a hry určené pro Amigu500 Plus. Tel. Praha 02/820066.

Zháňam informácie o VIDEO BACKUP SYSTÉME na videorekordér pre počítače AMIGA alebo kontakt na majiteľa tohto systému. Ján Falatko, Kótayho 19, 040 01 Košice, tel. 095/33177.

Na počítač Amiga scháním super nové progamy (hry, dema, hudbu...). Mám co nabídnout, popřípadě odkoupím. Marek Wollmann, Templová 6, Praha 1 - St. Město, tel. 2325274 (večer 20 - 22 hod.).

Sháním na Amigu 500Plus nové hry a programy, týkající se grafiky, animace a hudby. Každému odpovím!!! Martin Vašíček, Litomyšlská 1769, 560 02, Česká Třebová.

Koupím nebo vyměním hry a programy na počítač Amiga 500. Martin Pospíšil, kpt. Nálapky 622, Třebíč, 674 05.

Sháním hry typu adventure, jako Future Wars a pod. Nabízím hry The E.L.F., F-29, Powermonger, Lotus 2, Unreal, Elvira, First Samurai atd. Dále sháním Alien Breed, Centurion a další novinky. Nabídněte. Karel Gubáš, Berlínská 2754, 390 05, Tábor.

Vyměním špičkové novinky na Amigu (1991 - 1992). Mohu nabídkout hry, uveřejněné v Excaliburu nebo jiné. Marek Matucha, Hábova 1519, Praha 5 - Stodůlky, 155 00. Platí stále!

Kdo pomůže s vytvořením herního arsenálu začínajícímu amigistovi na Amiga 500. Mám málo, ale mám Centurion, Powermonger a Lotus II. Málo, co! Pomožte, sháním Lemmings. I koupím! Petr Vančura, Pollitova 13, Praha 10, 102 00. Tel. 7863806.

Koupím počítač Amiga 500 (popřípadě i s rozšířenou pamětí). Nabídněte. D. Smrek, Zarámí 400, Zlín 760 01. Tel. 067/34710.

Ponúkame 100% soft. emulátor IBM/PC-MDA, CGA. Na každej Amige! idú hry, všetky sys. pr. (dBase, FoxPro, atď). Moyzesova 33, 920 41, Leopoldov.

Poraďte, jako spojit a synchronizovat obraz z Amigy a videa. Sháním animační programy a textové editory. Pomožte, začínám. Miloš Toman, nám. Svobody 44, Planá, 348 15.

Sháním pro Amigu F-29, MIG-29 a jiné simulátory. Vyměním. Jsem začátečník! Vladimír Pospíšil, Malířská 5, Praha 7 - Letná, 170 00.

Hledám Amigisty, kteří se zajímají o Imagine. Nabízím data k tomuto programu a nové hry. Pomohu začátečníkům (pokud to bude v mých silách). Tomáš Celizna, Pražská 1412, 535 01, Přelouč, Tel: 0457/2432.

MS-DOS

Hledám hry na PC od firmy SIERRA a různé simulátory (především letecké). I výměna nebo koupě. Tel.: 095/53033 od 17 hod.

Vyměním hry na PC/AT. Sháním hry od fy Sierra. Nabízím PQ I, II, SQ I, II, III, KQ I, III, Larry I, II a akční hry. Praha a okolí. Michal Jeřábek, Na okraji 78, Praha 6, 162 00, 347721.

Koupím nebo vyměním hry na PC CGA/Hercules. Sháním: Elviru, Lemmings I-III, Populous I-II, Monkey Island, Loom, Lotus, Barbarian, PQ1 - III, Eye of the Beholder, Heart of China a samozřejmě i jiné na adrese: Krejčí Pavel, Prievidzská 7, Šumperk 787 01.

Sháním hry na PC/AT. Levně koupím nebo vyměním. Nab.: Simcity, Larry I, Eye of the Beholder, Prince, a jiné. Adr.: František Vistan, Magurská 5, Košice, 040 01. Tel.: 095/53033, po 17.00 hod.

Vyměním hry na PC/AT. Seznam za seznam. Petr Tošner, Štefánikova 371, Hradec Králové, 115 00.

Sháním hry na PC (VGA, EGA). Hlavně: F19, Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Railroad Tycoon, Powermonger, Prince of Persia, Lemmings, Cadaver, KQI - V. J. Švec, Štíbrova 4, Praha 8, 182 00.

Prodám D/A převodník částečně nahraz. Sound Blaster - 280 Kčs. Bača J., Okružní 655, Slavičín 763 21.

Vyměním hry a programy na PC. Daniel Nytra, Genjanka 1156, Ostrava 1, 709 00.

Vyměním hry na IBM PC. Libor Mach, Olomouc. TEL. 068/24520.

Kdo pomůže s Larry 3? Dám k dispozici všechny přístupové kódy Lemmingů. Ing. Milan Kovář, Senecko 74, 512 37.

Sháním hry: Powermonger, Dungeon Master a jiné. Kdo poradí ve hře EOB1 i EOB2? Prosím! D. Šťastný, Točitá 8, 736 01, Havířov.

Sháním hry na PC/AT/VGA především: Persian Gulf Inferno, Mega-Lo-Mania, Powermonger a Promised Lands do Populous. Jan Kohoutek, tel. 8559589.

Prodám PC-AT 286 s koprocesorem, 1 MB RAM, 85 MB harddisk, 5,25" a 3,5" floppy, SVGA + color monitor, myš, joystick. Cena dohodou. Tel. 02/7931630.

Sháním kamaráda (12-14 let) pro výměnu her (VGA). Mám: Prince, Budokan, F-29, Rad Baron, Test Drive, Golden Axe, Sim City, Defender O.T.C. či Lemmings. Napiš!!! Martin Vaňo, Nezvalova 663, Liberec 15, 460 05.

Vyměním velké množství kvalitních her a programů na PC AT/XT. Zašli seznam. Platí stále, odpovím všem. Radim Sochor, Hellichova 574, Poděbrady 2, 290 01. Tel. 0324/5388.

Vyměním hry na PC/AT (VGA). Nabízím např. Monkey Island 2, Elvíra 2, Cadaver, Lemmings 2, Powermonger, Loom, Populous, F29, Civilization, Centurion aj. Seznam za korunovou známku. Jan Hovorka, Žižkov II/1249, Havlíčkův Brod, 580 01.

Nejlepší hry a programy na -PC-

INDY 4, DARK SEED, EPIC, ACES of the PACIFIC, ULTIMA UNDERWORLD, DUNGEON MASTER, POWERMONGER, A-TRAIN, GATEWAY, GODS, HOOK, BATTLE ISLE, DUNE a mnohé jiné (cca 500 her).

tel. 02/8592061, 7931630

Vyměním hry na PC AT. Seznam proti seznamu. M. Halada, Michalova 3, Brno, 628 00.

Za Dungeon Master nebo Black Krypt na PC nabízím Eye of the Beholder I - II, Indiana Jones and The Last Crusade aj. Vít Vařák, Na okruhu 389, 142 00, Praha 4.

Kdo má zájem o výměnu kvalitních her na PC-AT. Zašlete seznam her, nebo volejte 0649/93903, nebo pište na adresu Tomáš Vrbický, Oskava 72, 788 01.

SINCLAIR

Koupím hry na Didaktik M. Hlavně Gods, Mega-Lo-Mania, Paradroid, F19, Stealth Fighter, Dizzy I, II, III. Swiv, Cadaver a Elite. Josef Bičan, Družstevní 86, Štěpánov u Olomouce, 783 13.

Sháním hry Maglaxians, Itemiáda, Firewolf, Alien Attack, Planet of Shades, Neptun 7, Starfly, Star Swallow, Boxing, Poklad 2, Bowling 2000 a programy Mad Load 1-4, Spec. POKE 1-3, Qwer 1, 2, V.A.S.T., Pikasm... Jiří Brabec, Popovice, 686 04, Uh. Hradiště.

Prodám 3D CONSTRUCTION KIT (superprogram pro tvorbu 3D adventure her, viz Excalibur 6) za 130 Kčs. Jan Walter, Pražská 2533, Žatec 438 01.

Koupím nebo vyměním za hry kompletní komentovaný výpis ZX ROM. Pouze v češtině a ve slušném stavu. Nepohrdnu ani informací, kde bych tuto pro mne životně důležitou příručku mohl sehnat. Bohumil Pešek, Svatováclavská 2523, Žatec, 438 01.

Koupím 100% spolehlivý Sinclair 128 kB. Zn. Rychle, levně. P. Balcar, Stěžery 217, 503 21. Tel. 049/393299.

Sháním hry Powermonger, Elvira, Elite, F-19, F-29, Lotus E.T., Lemmings, Toyota C., Motorcycle 500. Zn. Dobře platím. M. Novák, Prokišova 8, Č. Budějovice 370 00.

Vyměním hry. Nabízím: Lotus, Test Drive 2, Fighter Bomber, F16, F19, Stunt Car Racer, Elite, Bloodwych (jako Dungeon), Qarinmiddle Earth aj. Štěpán Koláček, K nové škole 1293, Praha 5, 156 00.

Vyměním hry na disketě i na kazetě, též koupím. Mám Dizzy 4, Multi Pl. Soc. Man., T.M.H., Turtles, Dan Dare 3 a jiné. Zašlu seznam s popisy na disketě i kazetě. Z. Kubík ml., Štefánikova 337, 500 11, Hradec Králové 11. Sháním MRS 08E.

Vyměním hry nebo užitkové programy na Didaktik M, editory a obslužné programy na tiskárnu Gamacentrum 01. Možno na kazetě i na Didaktik 40. Sháním programové vybavení na teletext. Stanislav Korbel, Antala Staška 8, 370 07, České Budějovice.

Sháním hry Lemmings, Turrican2, Golden Axe, North & South, Night Shift, Genghiskhan, Lords of Chaos a jiné, i jdenotlivě. Dobře zaplatím. P. Kugler, D. Hrdinů 837, 357 35, Chodov.

SPECTRISTÉ POZOR! Super novinky z roku 1991 - 1992 na vysoce kvalitní kazetě SONY HFS100. Kazeta obsahuje např. BitFighter + levels, T.M.H. Turtles 2 + levels, Hero's Quest 2 + levels, Dizzy V (Spellbound + levels) Golden Basket a další skvělé hry. Objednat si jí můžete na adrese: NEWS, P.O.Box 19, 796 04, Prostějov za pouhých 120 Kčs + 10 Kčs poštovné.

Koupím hry Last Ninja 3, Powermonger, Goods, Elvira, Rentakill Kita a jiné na počítač Didaktik G, M a kompatibilní ZX. Pavel Matula, Brezinova 82, 586 01, Jihlava.

Mám Didaktik M se zvuk. interface s AY-3-8912. Sháním hry i dema (jen 48K verze), spolupracující s tímto interface, za solidní cenu. Výměna za jiné prog. možná. Odepíšu za známku. Jan Líkař, ČSA 180/2, 391 82, Veselí nad Lužnicí.

Vyměním hrz na Didaktik G. Koupím hry s námětem T. Renegade. Odpovím každému. P. Drkula, Tyršovo nábř. 1705, Rožnov p/R., 756 61

C64/128

Koupím na počítač C-64 hry Space Pilot, Chopplighter, Indiana Jones I, II, III, Lotus Turbo E. C. Pouze na kazetách za přijatelné ceny!

Koupím hry na C-64, nejraději na disketách. Sháním The Train, Spiky Harold, Duck Tales, Elviru. Jan Eichler, Volyňských Čechů 2662, 438 01, Žatec.

Na C64 koupím: Elvira, Powermonger, Total Racoll, Prince of Persia, Defender of The Crown (na disketách). L. Pixa, Výstavní 1030, Vodňany 389 01. Zašlete seznam.

Prodám Commodore 128. Tel. 049/46967.

Sháním hru Turrican I - pouze na kazetě! Možná i koupě. Nabízím: Ninja Turtles, Turrican II, Elvira a mnoho dalších. L. Míšek, Jiráskova 851, 549 41, Č. Kostelec.

Vyměním nebo daruji hry a manuály na C-64. Vše zdarma. Lukáš Bura, Mládežnická 350, Slavkov, 747 57.

Pozor! Výběr těch nejlepších her z let 1988 - 92 pro Váš počítač na kazetách můžete získat do týdně (!) po vytočení čísla. Hry jako The Last Ninja II, Head over Heels, Robocop, Turrican, Speedball, USS John Young, Scumm a záplava dalších čekají jen na Vás. Tel.: 02/791 57 22.

Vyměním celodisketové hry na Commodore 64. Sháním supernovinky jako: Black Panter, PP Hammer, Hudson Hawk... Seznam za seznam. Aleš Bartoš, Na výsluní 15, Jablonec nad Nisou, 466 01.

ATARI XL/XE

Ataristé! Sháním hry Lemmings, ELite, Turrican, Last Ninja, BAT, Barbarian a další. Koupím program nebo cartridge, umožňující nahrávat hry z C-64 nebo Didaktiku. Cenu respektuji. Vše na Atari 800 XE. Seznamy čestně vrátím.

Vyměním hry a programy pro Atari 800 XL/XE (64 KB) Turbo 2000. Rostislav Daňhel, Vinohrady 61, Znojmo, 669 02.

Koupím: Turrican II, Last Ninja III, Elite, Manic. Miner, Super Cars, Kick Off 2, Great Escape, Test Drive, Gods, Lemmings a jiné novinky. Jen na kazetě! Cenu respektuji. Adresa: Michael Plotica, Horní Lhota 150, Záhumení, 747 64.

Koupím nebo vyměním programy a hry na rozš. Atari XL/EX (320 KB). N. Drápal, Zengrova 66, 703 00, Ostrava 3.

Koupím hry: Double Dragon, Golden Axe, Barbarian a podobné novinky, dobře zaplatím. Pavel Petrlík, Purkyňova 571, Chrudim 3, 537 01.

Nejlepší textovky na Atari získáte od D.. Adventure, U cukrovaru 10, Olomouc - Hol., 783 71.

Kdo nahraje kvalitní simulaci výher. automatu na Atari 800? (Mimo Vegas Jack Pot.) Mirek Tovara, ČSL. legií 1834, Rakovník, 269 01.

Koupím nebo vyměním všechny hry na Atari 800, které v EXCALIBURu vyšly. Platí stále, cenu respektuji. M. Tovara, ČSL. Legií 1834, Rakovník, 269 01.

Vyměním hry na Atari XL/XE, Turbo 2000 na kazetách. Seznam her, které sháním a nabízím, zašlu. Napište podmínky výměny. Tomáš Palonk, Sokolovská 653, 742 21, Kopřivnice.

Koupím hry na kazetách pro Atari 800 XE: Lotus TEC, Lemmings, Test Drive, Barbarian, Total Recal, Turrican, Super Cars, Powermonger, Shadow of The Beast a jiné hry, uveřejněné v EXCALIBURu. Petr Mrázek, Kostelní 22, Praha 7, 177 00. Tel: 02/374408.

ATARI ST/TT

Vyměním kvalitní hry na Atari ST. Pošlete seznam - platím stále - sháním hry Powermonger, Populous, Red Baron a hry typu Dungeon Master. Luboš Novotný, Blahoslavova 369, Hradec Králové 3, 500 03, Te.: 049/44952.

Sháním už asi 2 měsíce mechaniku do disk. jednotky k AT/ST. Najde se někdo, kdo pomůže k této věci? Michal Dvořáček, Havířská 1521/32, Karviná - Nové Město, 735 06.

Vyměním hry a užitkové prg. na ST. Vlastním např. (Loom, Prince of Persia, Ivanhoe ad.). Vlastimil Vaněk, U Nových Lázní 1/1222, Teplice, 415 01. Tel: 0417/28086.

Sháním hry od fy Sierra. Michal Dvořáček, Havířská 1521/32, Karviná - Nové Město, 735 06. Tel: 06993/459155.

Sháním hry na PC/AT/XT. Ivo Hudeček, Na výsluní 439, Nový Jičín - Žilina, 741 01.

Koupím tyto hry: A10 Tank Killer, Wings, Red Baron, The Lost Patrol, Mega-Lo-Mania, Space Quest 3, Chaos Strikes Back a jiné. R. Sojka, Nerudova 10, Nový Jičín, 741 01.

Kdo prodá či věnuje 100% návod na hru Dungeon Master? Najde se někdo? Vl. Kotal ml., Dolní 15/1, Žďár nad Sáz.1, 591 01. Tel. 21606.

Vyměním programy a hry na Atari ST. Seznam za seznam. Robert Bogdány, Nebovidská 679,664 47 Střelice

RŮZNÉ

Predám Noname 3.5" DD BASF MEGA 2DD. Lacno. Peter Blaas, Trnavského 22, 841 01, Bratislava. Te. 07/761433.

Veľmi lacno predám prídavne VideoRamky pre počítač SHARP MZ800.Inf. na adr.: L. MASÁR, Kukučínova 11, Nová Dubnica, 018 51.

Pro hráče: PŘEPÍNAČ MYŠ - JOYSTICK. Vyrábím adaptér pro současné připojení dvou ovladačů do jednoho konektoru: myš + joy, myš + světelné pero, joy tlač. + analog. apod. Minimální rozměry - redukce 9/25 pinů, profi plast. kryt, mini přepínač. PRO V3ECHNY TYPY POČÍTAČŮ A TV HER - PLAYEROVO ŠTĚSTí za 399,- Kčs. Záruka 6 měsíců! Jaroslav Frýdl, poste restante, 160 00 Praha 6.

Upozorňuji všechny, kdož hodlati ráčí inzerovati, že pořizovati kopie programů jiným lidem, anižto k tomuto máte svolení od autora nebo od autorem pověřeného zástupce, je činnost podlá a nečestná a osoba takto se chovající může býti zavržena a do žaláře též vykázána. EXCALIBUR

GORDIAN TOMB - GORDICKÁ HROBKA

Sinclair (8-bit)

Pro všechny majitele osmibitů přinášíme mapu na hru GORDIAN TOMB. Snad přijde vhod všem tápajícím hráčům...

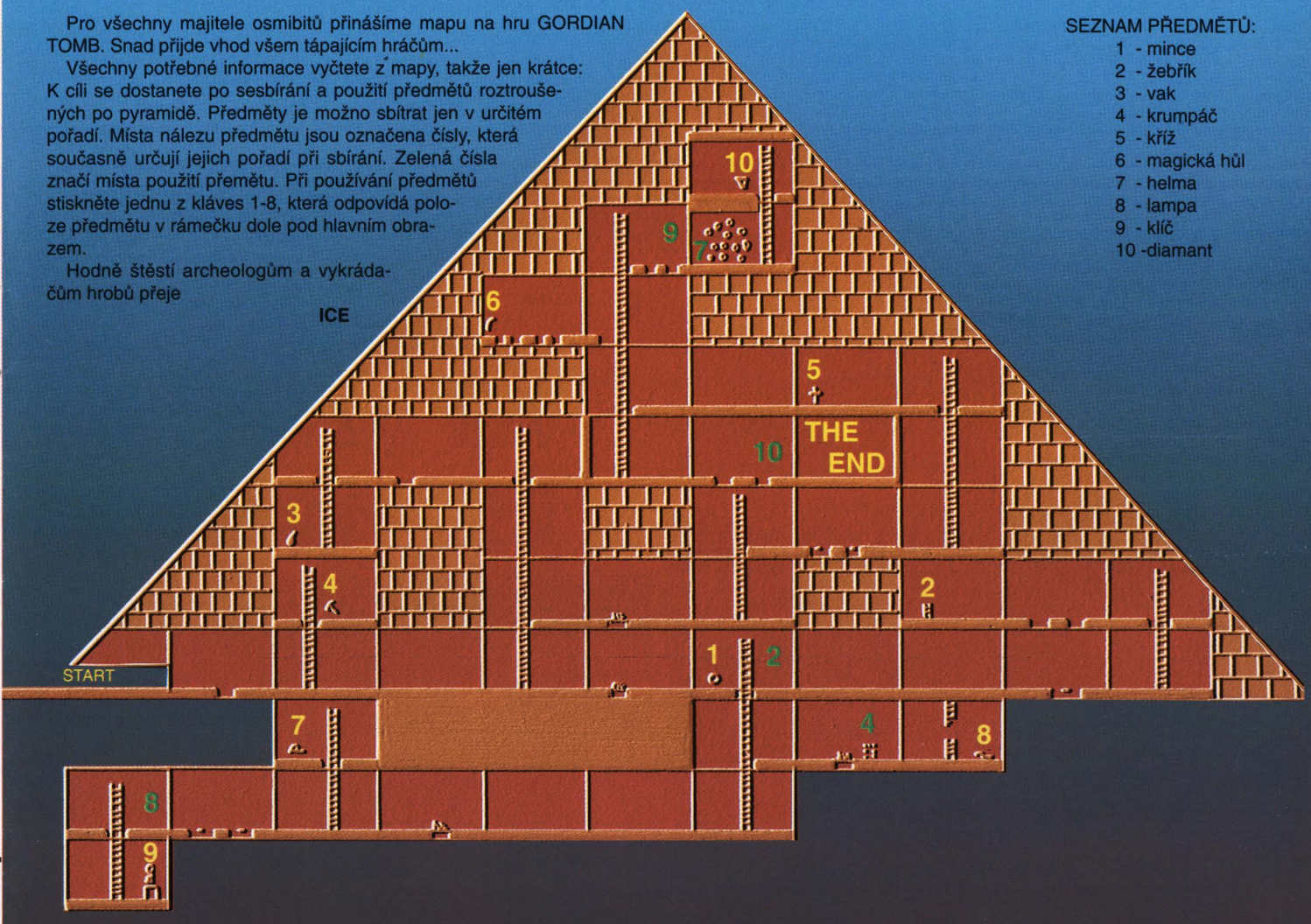
Všechny potřebné informace vyčtete z mapy, takže jen krátce: K cíli se dostanete po sesbírání a použití předmětů roztroušených po pyramidě. Předměty je možno sbírat jen v určitém pořadí. Místa nálezu předmětu jsou označena čísly, která současně určují jejich pořadí při sbírání. Zelená čísla značí místa použití přemětu. Při používání předmětů stiskněte jednu z kláves 1-8, která odpovídá poloze předmětu v rámečku dole pod hlavním obrazem.

Hodně štěstí archeologům a vykrádačům hrobů přeje

ICE

SEZNAM PŘEDMĚTŮ:

1 - mince
2 - žebřík
3 - vak
4 - krumpáč
5 - kříž
6 - magická hůl
7 - helma
8 - lampa
9 - klíč
10 -diamant

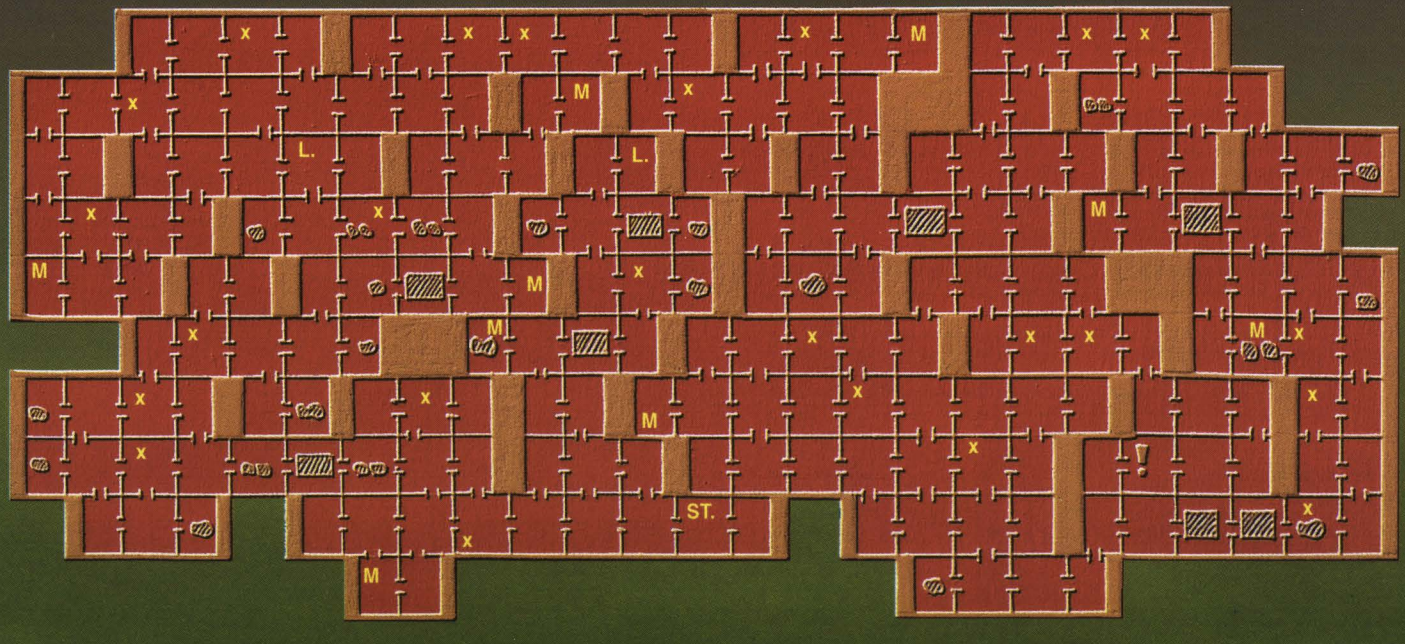


TARZAN - DOBRODRUŽSTVÍ OPIČÍHO SYNA V TAJEMNÉ SVATYNI

Sinclair

LEGENDA:

- DÍRY, PASTI
- ST - START
- L - LOUČE
- X - NEPŘÁTELÉ
- M - MAGICKÉ PŘED MĚTY
- ! - PŘIPOUTANÁ DÍVKA



DYLAN DOG - THE MURDERERS

VRAHOVÉ NA ZÁMKU ANEB KDO CHCE

Úvodem je třeba říci, že hra Dylan Dog se naprosto vymyká všemu, co bylo dosud spatřeno na monitorech počítačů. Toto dílko je netradiční nejen námětem, o kterém se zmíním později, ale hlavně svým provedením. Hra je od začátku do konce koncipována jako kreslený film. Skvěle propracovaný pohyb po 2D bludišti je každou chvíli spestřen dramatickou animovanou scénou, která dotváří napínavou atmosféru tohoto počítačového horroru. Celá hra je podbarvena zajímavou hudbou. Skladby se často mění, takže nedojde k strereotypnímu opakování jednoho motivu. Dramatická scénická hudba také podbarvuje animované sekvence, ve kterých obvykle dojde k obzvlášť brutální vraždě.

DYLAN DOG - KOMPLETNÍ NÁVOD

Od startu v jídelně se dejte doleva. V kuchyni **(1)** seberte **nůž** a ihned ho začněte používat místo pěsti. Jděte zpátky doprava až na konec chodby, projděte posledními dveřmi a v místnosti nalevo od dveří seberte **videokazetu (2)**. Teď se musíte dostat do místnosti s číslem **(3)**, podle mapy to snad nebude problém. Tady počkejte, až bude padouch v levé části obrazovky, vyběhněte po schodech a vložte kazetu do videa. Vrah ztuhne (což se vám může po dlouhém zírání do monitoru stát taky) a teď už nebude problém ho pěstí skolit. Následuje animovaná sekvence, kde se seznámíte s dívkou skrytou za závěsem. Seznámíte se s ní poměrně důvěrně, a tak se dozvíte informaci a jakémsi pavoukovi. Zatím tuto radu nepotřebujete, slušně poděkujte a vraťte se do hlavního komplexu. Dojděte do místnosti označené **(4)**. Tady je další nezničitelný padouch. Nezbývá než tasit pistoli a dvěma ranami ho poslat k čertu (další animovaná sekvence). Od člověka skrytého za knihovnou získáte další radu, tu ale použijete až na samém konci dobrodružství.

Dojděte do místnosti označené **(5)**, tady najdete **klíč**. Ten použijete u zamčených dveří **(6)**. V místnosti s číslem **(7)** zastřelte vraha dalšími dvěma ranami z revolveru (nesmíte vyplýtvat ani střelu navíc !). Po jeho smrti následuje animovaná scéna a vy najdete v kapse zloducha **klíč**. Vraťte se ke dveřím **(6)** a dejte se chodbou až na konec doprava. Jste v knihovně **(8)** a tady uvidíte sybmol **pavouka**. Kdo je informován, je ozbrojen. Vy tedy s ledovým klidem pravého gentlemana zatlačíte na pavouka a ..... otevřete tajné dveře do slepení.

V podzemních prostorách se pohybujte opatrně, ať nespadnete do nějaké hluboké jámy nebo do vody (když se vám to přece jen stane, budete sice zachráněni ale stojí to trochu energie). Od vstupních dveří se dejte doleva a seberte **klíč (9)**. Vraťte se doprava a dostaňte se do místnosti s číslem **(10)**, tady naleznete **meč**. V místnosti **(11)** je nepřemožitelný nepřítel - ukažte mu tedy sílu vaší pistole a vystřelte dvakrát. Za rozbitým vozem v této místnosti je zajatec. Po smrti padoucha vám dá další radu - týká se sochy muže s pohybující se rukou (animovaná scéna).

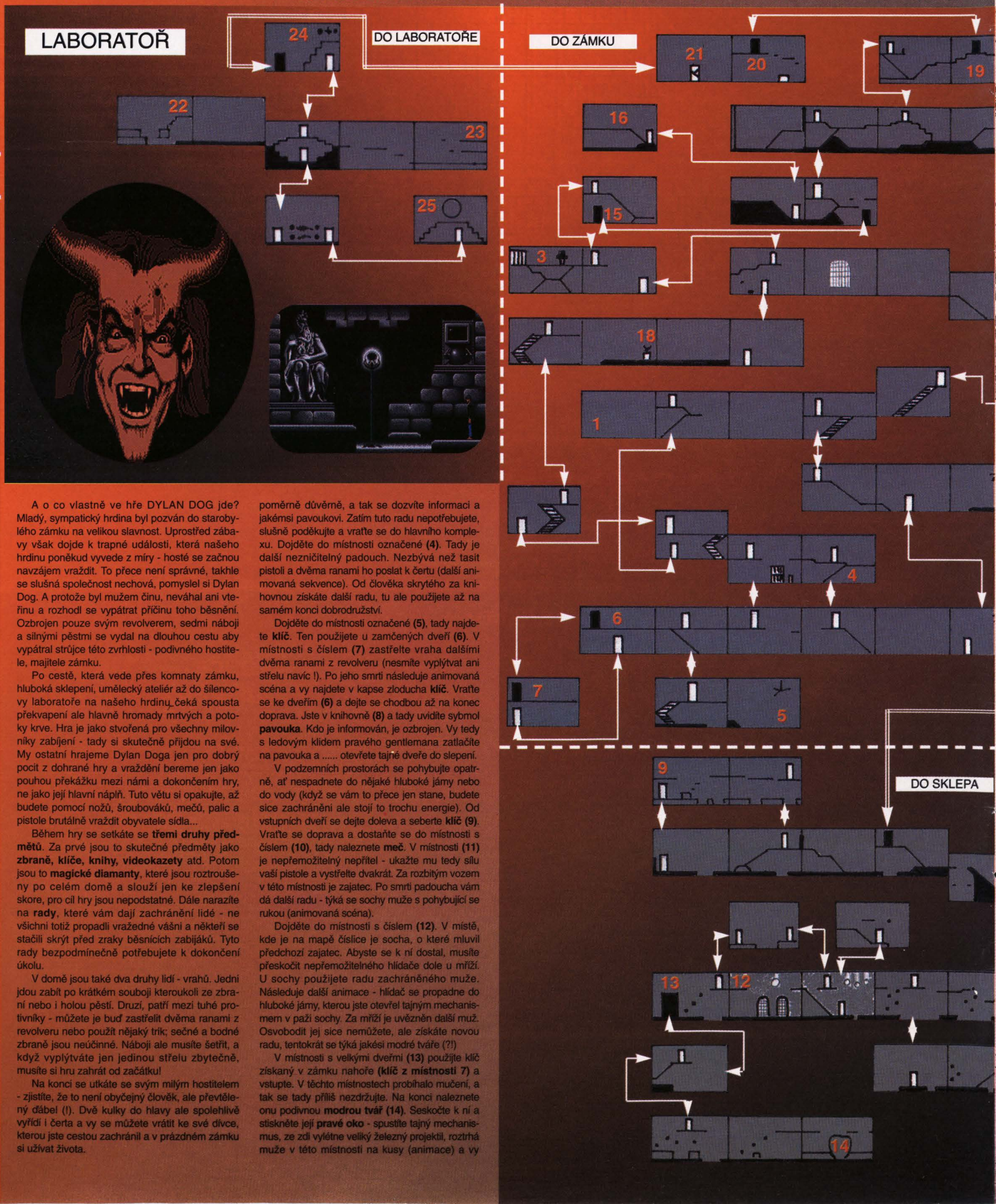
Dojděte do místnosti s číslem **(12)**. V místě, kde je na mapě číslice je socha, o které mluvil předchozí zajatec. Abyste se k ní dostal, musíte přeskočit nepřemožitelného hlídače dole u mříží. U sochy použijete radu zachráněného muže. Následuje další animace - hlídač se propadne do hluboké jámy, kterou jste otevřel tajným mechanismem v paži sochy. Za mříží je uvězněn další muž. Osvobodit jej sice nemůžete, ale získáte novou radu, tentokrát se týká jakési modré tváře (?!)

V místnosti s velkými dveřmi **(13)** použijte klíč získaný v zámku nahoře **(klíč z místnosti 7)** a vstupte. V těchto místnostech probíhalo mučení, a tak se tady příliš nezdržujte. Na konci naleznete onu podivnou **modrou tvář (14)**. Seskočte k ní a stiskněte její **pravé oko** - spustíte tajný mechanismus, ze zdi vylétne veliký železný projektil, roztrhá muže v této místnosti na kusy (animace) a vy najdete **další klíč**. Teď opusťte podzemní prostory a vraťte se do zámku. Musíte se dostat do místnosti s číslem **(15)**. Tady použijete **první klíč** nalezený v podzemí **(9)**, odemknete dveře a ocitnete se v uměleckých ateliérech. Vejděte do místnosti s číslem **(16)**. Stanete se svědkem obzvláště brutální scény a dozvíte se podivnou informaci - prozradím, že se týká dveří do laboratoře.

Nyní dojděte do místa označeného **(17)**. Tady je trochu tužší nepřítel, ale po pěstním souboji ho vyřídíte. Můžete také použít poslední náboj, který zbývá v zásobníku. V další animované scéně se dozvíte o úkrytu nábojů pod nějakou lebkou (?). Vraťte se tedy do hlavního komplexu, do místnosti označené číslem **(18)**. Tady naleznete onu podivnou **bílou lebku**. Podívejte se na ni a naleznete **4 nábojnice**. Ty vám postačí k dokončení hry.

Vraťte se opět do studia a odemkněte dveře označené **(19)**. Použijete tady **druhý klíč** z podzemí **(z místnosti 14)**. V pokoji s nepříjemně vyhlížejícím karatistou **(20)** bez váhání taste pistoli a střelte. Ve vedlejší místnosti **(21)** se pomodlete a vstupte. Jste skoro u cíle.

V laboratoři si prověříte vaše schopnosti v ovládání joysticku. Musíte **přepnout tři počítače**, a tak zlikvidovat červené elektrické výboje stojící v cestě. U počítače nalevo **(22)** se musíte rychle rozeběhnout a skočit, jinak se nahoru nedostanete. Není to nic lehkého, ale věřte, že je to možné. Až bude počítač vypnut (obrazovka blikne modře) dejte se doprava. V této místnosti **(23)** jsou na zemi **tři druhy dlaždic: červené** - ubírají energii;



A o co vlastně ve hře DYLAN DOG jde? Mladý, sympatický hrdina byl pozván do starobylého zámku na velikou slavnost. Uprostřed zábavy však dojde k trapné události, která našeho hrdinu poněkud vyvede z míry - hosté se začnou navzájem vraždit. To přece není správné, takhle se slušná společnost nechová, pomyslel si Dylan Dog. A protože byl mužem činu, neváhal ani vteřinu a rozhodl se vypátrat příčinu toho běsnění. Ozbrojen pouze svým revolverem, sedmi náboji a silnými pěstmi se vydal na dlouhou cestu aby vypátral strůjce této zvrhlosti - podivného hostitele, majitele zámku.

Po cestě, která vede přes komnaty zámku, hluboká sklepení, umělecký ateliér až do šílencovy laboratoře na našeho hrdinu čeká spousta překvapení ale hlavně hromady mrtvých a potoky krve. Hra je jako stvořená pro všechny milovníky zabíjení - tady si skutečně přijdou na své. My ostatní hrajeme Dylan Doga jen pro dobrý pocit z dohrané hry a vraždění bereme jen jako pouhou překážku mezi námi a dokončením hry, ne jako její hlavní náplň. Tuto větu si opakujte, až budete pomocí nožů, šroubováků, mečů, palic a pistole brutálně vraždit obyvatele sídla...

Během hry se setkáte se **třemi druhy předmětů**. Za prvé jsou to skutečné předměty jako **zbraně, klíče, knihy, videokazety** atd. Potom jsou to **magické diamanty**, které jsou roztroušeny po celém domě a slouží jen ke zlepšení skore, pro cíl hry jsou nepodstatné. Dále narazíte na **rady**, které vám dají zachránění lidé - ne všichni totiž propadli vražedné vášni a někteří se stačili skrýt před zraky běsnících zabijáků. Tyto rady bezpodmínečně potřebujete k dokončení úkolu.

V domě jsou také dva druhy lidí - vrahů. Jedni jdou zabít po krátkém souboji kteroukoli ze zbraní nebo i holou pěstí. Druzí, patří mezi tuhé protivníky - můžete je buď zastřelit dvěma ranami z revolveru nebo použít nějaký trik; sečné a bodné zbraně jsou neúčinné. Náboji ale musíte šetřit, a když vyplýtváte jen jedinou střelu zbytečně, musíte si hru zahrát od začátku!

Na konci se utkáte se svým milým hostitelem - zjistíte, že to není obyčejný člověk, ale převtělený ďábel (!). Dvě kulky do hlavy ale spolehlivě vyřídí i čerta a vy se můžete vrátit ke své dívce, kterou jste cestou zachránil a v prázdném zámku si užívat života.

S VLKY ŽÍTI ...

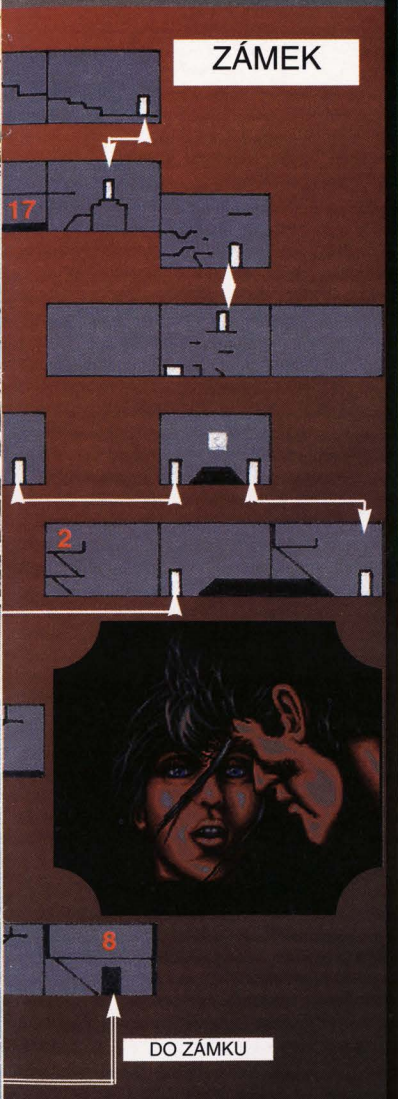
bílé - neškodné; **zelené** - mění červené na bílé. Pomocí zelených dlaždic připravte cestu k počítači nahoře (postupujte zdola a vyřaďte jej z provozu. Teď se vraťte do vstupní místnosti **(24)** - silové pole u posledního počítače zmizelo. Vyskákejte k němu a přepněte do polohy vypnuto.

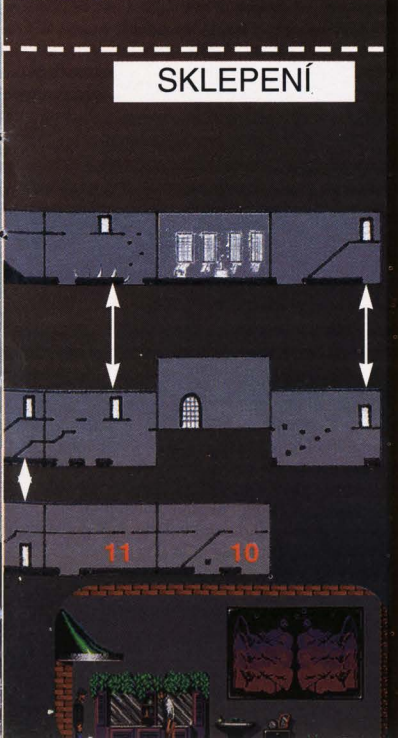
Konečně je cesta do poslední místnosti **(25)** volná. U přikované dívky použijte radu z počátku hry **(4)** a máte-li u sebe ještě dva náboje, máte vyhráno.

Závěrečnou scénu si ohodnoťte sami.

Pozn.: Ve hře je více věcí, které je možno sbírat. Na mapě jsou ale vyznačeny pouze předměty bezpodmínečně nutné k dokončení hry.

Návod a mapa ICE





MONKEY ISLAND I - OPIČÍ OSTROV I, ČÁST II

(dokončení z minulého čísla)

Posádka vaší lodi trpí extrémní leností a proto je na vás, abyste zabezpečili úspěšnou plavbu k opičímu ostrovu. Povede se vám to jedině tehdy, uvaříte-li speciální **navigační polévku**. Následuje popis, jak na to.

Ze stolu si vezměte **inkoust** a z levého šuplíku **knihu**. Vyjděte na palubu, vyšplhejte na stěžeň a stáhněte **pirátskou vlajku**. Nyní se vydejte do nejspodnějšího podpalubí, kde je zapotřebí sebrat **hrst prachu**, **lano** a z truhly (vpravo dole) **láhev vína**. Dále navštivte kuchyň a seberte **hrnec**. Ze skříně sundejte **ovesné vločky**, ve kterých najdete **malý klíček**. Vraťte se zpět do kajuty a klíčkem si otevřete skříňku, skrývající **truhlu se skořicí** a **s receptem**, který vám napoví, z čeho se speciální polévka vaří.

Jděte zpět do kuchyně a do hrnce naházejte: **1. skořici, 1. feferonku, 1. pirátskou vlajku, 1. kapku inkoustu, 0,5 l vína, 1. kuře, 1. vločky a hrst střelného prachu**. Až se vzpamatujete po následném výbuchu, **zapalte** v kamnech starou **knihu ze šuplíku** a dojděte si pro novou dávku **střelného prachu**. Ten pak nasypte do děla na palubě, připevněte zápalnou šňůru a použijte hrnec...

III. NA MONKEY ISLANDU

Jděte do džungle směrem na západ a po okraji kráteru až k sídlu **trosečníka** (kdykoliv uvidíte papírky s poznámkami, přečtěte si je - přiblíží vám život na Monkey ostrově). Až dojdete na místo, trochu **strčte do kanonu**, vezměte si **hrst prachu, dalekohled a lano**. Dále se vydejte na východ k rozvodí řek a vystoupejte po schodech. Dvakrát **pohněte katapultem**, tak aby směřoval směrem k vám a vystupte ještě o obrazovku výše. Strčte do kamene na kraji srázu a sejděte dolů k řece. Na hráz **položte střelný prach** a **rozeberte dalekohled**. Čočka se sluníčkem už udělají své.

Zajděte **k rybníku** a **od mrtvoly** si vypůjčte **lano**. Nyní najděte hlubokou propast na jihu a pomocí dvou lan se spusťte dolů pro **pádla**. Vraťte se na pobřeží, **k loďce**.

Na pláži by měly ležet **tři banány**, které si vezměte s sebou a hurá do loďky. Pádlujte na severovýchod, okolo východního mysu a dál na sever až k pláži. Projděte džunglí do vesnice kanibalů a z **obětní mísy ukradněte dva banány**. Ihned budete chyceni nebezpečnými domorodci. Ze svého vězení se dostanete, nadzvednete-li **lebku** a zpod ní vytrhnete volné **prkno**. Pokud se chcete pobavit, nechte se ještě několikráte lapit domorodci. Po úspěšném útěku se vraťte zpátky na první pláž s banánovníkem. Zajděte do džungle (kousek na sever) a najděte **opičku**, která se nechá lehce ochočit vašimi banány.

Nyní jděte na severovýchod, na vrcholek východního mysu. U bambusového plotu zatáhněte za **prostřední nos levého totemu**. Opice se bude opičit a uvolní vám cestu. U velké **opičí hlavy** vyhrabejte ze země nejmenšího **bůžka** a zajeďte s ním ke kanibalům. **Dejte sošku domorodci** zvanému **Citrónová hlava** a budete volně vpuštěn do vesnice. Z chatrče, ve které jste byl vězněn si vezměte **podavač banánů** a darujte jej **trosečníkovi** čekajícímu opodál. Dostanete **zvláštní dar**.

Vraťte se na kopec k opičí hlavě a **vyčistěte jí pravé ucho dárkem od trosečníka** (doslova). Nežli však půjdete svou cestou musíte od kanibalů získat **specální talisman - plesnivou hlavu navigátora!** Jeďte zpět do vesnice a pohovořte si s domorodci **(1,1,4,1,1,2,3,3)**. Nabídněte jim **prospekt** (dostali jste jej ještě na **Melee Islandu** od prodejce lodí) a jeďte zpět k opičí hlavě. **Po jazyku skloužněte dovnitř**.

Použijte hlavu navigátora a **jděte** neustále **za jejím nosem**. Po kratším bloudění přijdete **na skalku**, ze které **uvidíte pirátskou loď**. Nyní si **promluvte s hlavou navigátora (2,3,3,3,3)** a vezměte si od ní **kouzelný náhrdelník**. Pověste si jej na krk a stanete se neviditelnými. **Sejděte na loď** a vejděte do **levých dveří**. **Magnetickým kompasem** si přitáhněte **klíček**, který visí **na zadní stěně kajuty**. Z paluby slezte **poklopem do podpalubí** a v místnosti vpravo zkuste **chytit jednu slepici**. Po následujícím zápasu vám zůstane alespoň **malé peříčko**, kterým opatrně **polechtejte na chodidlech spícího namořníka** ve vedlejší místnosti. Až v křeči roztáhne ruce, vezměte mu **láhev s grogem** a pokračujte vpravo. Klíčkem z horní kajuty **otevřte poklop**.

Slezte dolů, nalejte trochu **grogu do misky** a naberte si **z kádě tuk**. Vylezte na palubu a tukem **namažte pravé dveře**. Vejděte dovnitř a ze stěny si vezměte **nářadí**. V podpalubí **za ohrádkou s prasaty** je **bedna**, kterou musíte nářadím otevřít. Uvnitř naleznete **zázračný kořen**, který vám pomůže **zbavit se umrlčí posádky**. Na ostrově se rychle **vraťte ke kanibalům**, dostanete **sodu**. Vraťte se zpátky **k lodi** a hurá na moře **(3,2,1,1)**.

IV. FINÁLE

Na **Melee Islandu** je velké pozdvižení, řádí tu umrlčí posádka a padouch **Le Chuck** připravuje svatbu s vaší milou guvernérkou. Vydejte se rychle do města. První dva duchy zlikvidujte **sodou** a rychle vstupte do kostela. Přerušte svatební obřad **(1,3,3,3)**. Při závěrečném souboji v severním přístavišti stačí již pouze zvednout **láhev s pivem** a pořádně Le Chucka pokropit.

S. C. & ANDREW

DOPISY ČTENÁŘŮ

Vítejte ve druhé sérii dopisů čtenářů. Doufáme, že vás tato rubrika baví a že si rádi přečtete názory ostatních hráčů. Opět jsme byli zasypáni množstvím dopisů a návodů. Přišlo nám spousta lahůdek a kritiky. Jedním zvláště rýpavým kritikem bychom tuto rubriku rádi zahájili:

Vážený čtenář-hnidopich (jak se sám nazývá), Marek Václavík z Banské Bystrice nám poslal do krajnosti vypilovanou kritiku. Dotyčný ve svém dopisu napadá náš návod na Dizzy III z čísla 1/1992. Nelíbil se mu náš překlad angl. názvů předmětů. Andrew přeložil výraz JUG OF COLD WATER jako "kýbl studené vody". Samozřejmě je nám známo, že JUG je džbán a ne kýbl, víme to i bez slovníku, vážený pane. Všimněte si však, že předmět ve hře nevypadá jako nějaký džbáneček, ale jako pořádný kýbl. Dále autor dopisu nesouhlasí s překladem slova POTION na „lektvar", nevíme si však rady proč. Kost se prý v této hře nemá dát psovi, ale čemusi, cituji: „co může být cokoliv jiného". Dobrá, takže u příštího návodu máme napsat „jděte do ZOO a dejte sušenku čemusi, co vypadá strašně divně, vůbecnámnejdedohlavycotomůžebýt"?" Nakonec jsme se dozvěděli, že zvíře, jehož hlava vyčnívá z vody vpravo od zámku není ani krokodýl, ani aligátor, ale něco, co autor dopisu nenašel ve slovníku. Omlouváme se však za to, že jsme výraz „Manure" přeložili jako popel, nenapadlo nás, že by obrázek ve hře znamenal něco jiného, takže jsme se nepodívali do slovníku (Manure=Hnůj).

ST-čkář Petr Orna nám zaslal velice konstruktivní a podnětnou kritiku, ve které rozpitval jedno z předchozích čísel (Excalibur 2/92) podle jednotlivých stránek. Tento přístup oceňujeme a doufáme, že takovýchto dopisů budeme dostávat více a děkujeme.

Zdeněk Berka se ptá jestli firma Lucasfilm vytvořila hry Indiana Jones I a II. Ne. Tyto hry v akční podobě vytvořila firma US GOLD. Ve hře LOOM neví, jak získat poslední notu. Je to jednoduché, po zavření všech děr se znovu vrať k „labutímu jezeru" a dej se doleva. Dostaneš se zpátky do místnosti s LOOMem a tady se také odehraje závěrečná scéna s pečením kachny.

Marek Pauk neví, jak překonat vír na moři v LOOM. Je to jednoduché: stačí zahrát melodii, kterou vír vydává, jenže v opačném pořadí tónů. Všechny kouzelné melodie totiž fungují v obou směrech.

A znovu to zatracené vejce. Dizzy, Dizzy, Dizzy. Tomáš Vít má problém se zmrazovačem. Ze břehu opravdu nejde zmrazovač do vody hodit, ale stačí se odrazit na kraji, v letu zmrazovač odhodit a je to. U kamenů v 3 dílu je řešení stejné. Jak dát kost tomu našemu vůbecnámnejdedohlavycotomůžebýt? Přibliž se k němu z pravé strany (mezi něj a kopeček) a kost polož. Potom rychle uskoč vpravo nahoru. PS.: redakce Excaliburu se zavazuje, že než se Andrew odhodlá k vydání návodu na Dizzy IV, podrobí jej detailní kontrole se slovníky, odbornými poradci z oblasti zoologie, balistiky a lingvistiky.

Kratická poznámka v druhém čísle vyvolala řetězovou reakci ironických poznámek a vtípků na adresu onoho ohlašovaného „překvapení". Uveďme alespoň tuto: „Som zvedavý čo za prekvapenie na mňa vyskočí z Ex 3/92, že by plná farba a 64 strán? Hehe." Naše odpověď: Hehehe!

V minulé rubrice dopisů jsme si udělali průšvih! Napsali jsme našemu dopisovateli, majiteji Commodore C64, ať vejde do chatrče v Castle Masterovi I. dveřmi, avšak na osmibitech to nejde!!! Chatrč si musíte nejprve odemknout klíčem, který se nachází ve studni na nádvoří. Děkujeme té spoustě majitelů osmibitů, kteří nenechali kamaráda ve štychu a zavalili nás lavinou dopisů o naší chybě. Vida, jak jsou konverze počítačových her záludné, i Castle Master se liší na osmičkách a na šestnáctkách.

Ondrej Štefík, Bratislava: „Dostal sa mi do rúk Váš časopis. Som veľmi spokojný (na Slovensku takovýto časopis nevychádza)." Děkujeme za uznání a rádi bychom všem slovenským "pariakům" oznámili, že máme obrovské potíže s distribucí na Slovensku. Kromě Košické PNS nám Excalibur nevzala žádná slovenská distribuční firma, i když nabízíme velice výhodné podmínky. Přitom nám chodí spousty dopisů od slovenských čtenářů. Chcete-li tedy mít Excalibur k dostání i jinde než v Košicích, choďte po stáncích PNS, po kamelotech i po kamelotkách a ptejte se neustále po Excaliburu. Snad vaše distribuční firmy změní svůj macešský přístup k „českému pařanskému časopisu".

Ondřej Šichula nám vytýká, že jsme dosud neotiskli návod na hru Spellbound firmy Ultimate. Neotiskli. Musíme se přiznat, že i když se za amatéry nepovažujeme, sami jsme tuto hru ani po krajním nasazení všech dostupných i rezervních sil nedotáhli do konce. Dokonce ani v našem okolí není nikdo, kdo by byl schopen tuto hru dohrát, a tak se omlouváme Ondřejovi a zároveň prosíme všechny "skalní pařany„: pošlete nám návod na tuto pohádku a my se vám královsky odměníme.

Martin Čedík z Hořovic doplnil náš návod na Last Ninja II. Poradil nám, jak zničit aligátora ve 3.levelu (k dohrání této hry na Sinclairovi jsem tento postup nepotřeboval, proto tato informace nebyla obsažena v návodu v minulém čísle, Andrew). Musíte najít láhev Whisky, která se nachází ve 2. levelu poblíž budky, ve které je klíč od poklopu. Láhev musíte nahřát nad pochodní a hodit ji na krokodýla - a je to!

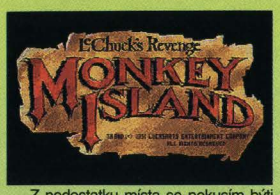
Počítačový hráč, který si přezdívá Števo se nás ptá, jak sebrat planetku Měsíc ve hře Cadaver. Planetka měsíc se hledá velice těžko. Nachází se v jedné z místností vpravo od delší chodby v závěrečné části čtvrté úrovně. Uvnitř v místnosti si musíte přisunout jakýkoliv předmět, na kterém můžete stát k levé horní stěně. Postupným prohledáváním celé stěny narazíte na tajnou přihrádku, ve které je předmět uschován.

Na závěr bychom se s vámi rádi rozdělili o několik problémů, se kterými si nevíme rady:
1) Andrew má problémy ve třetí úrovni Cadavera II - The payoff, mohl by nám někdo poslat návod na tuto level (návod z Powerplaye nepomohl).
2) Myslíte si, že bychom měli vydat návody na hry Tirnanog, Dundarach nebo Marsport, hraje je vůbec někdo?
3) Existuje nějaký způsob, jak dostat chudáka funebráka ve hře Monkey island II z rakve? Je nám ho líto, nechceme ho tam nechat.
4) Hraje někdo v Československu hry od firmy Infocom? Dohrál někdo jejich hry Moonmist, Lurking horror nebo Suspect?
5) Dohrál někdo onu pověstnou hru Movie, na kterou se nás neustále někdo ptá?
6) Za nic na světě nemůžeme přijít na to, jak postupovat ve hře Phantomas II od firmy Dynamic na Sinclairovi. Tuto hru prostě nemůžeme dohrát, pomóóóc!
7) A protože je sedmička magické číslo, skončíme u kouzelné fantasy Black Crypt. Na konci poslední úrovně, po zneškodnění Estorotha Paingivera se hra otáže, zda chcete shlédnout konečnou sekvenci nebo pokračovat v procházení bludiště. Nevíme, jak daleko lze ještě v podzemí dojít, do další úrovně jsme již nepostoupili a pokládáme tuto situaci za "zákys„...

Veselé probdělé noci u počítače přeje a na další dopisy se těší

Vaše redakce

MONKEY ISLAND II - LE CHUCK'S REVENGE - LE CHUCKOVA POMSTA



Z nedostatku místa se pokusím býti co nejstručnější. Místo angl. výrazu PICK UP budu pro „vezmí" požívat GET a u předmětů s extrémě dlouhým názvem budu používat zkratku. V úvodu hry nezapomeňte navolit složitou hru **(I want it all...)**.

ČÁST I. - SCABB ISLAND

Náš hrdina **Goybrush** se nachází na pirátském ostrově **Scabb**. Na tomto ostrově žijí pouze piráti a jejich společenství bylo až donedávna poklidné. Nyní tu však mají nového společníka **Larga**, který se stal pánem všeho dění a sužuje obyvatele zlými výmysly. Není se čemu divit - Largo je totiž bývalý pomocník **Le Chucka**. Vaším úkolem v první části hry je sestavit **voodoo panenku** a s její pomocí Larga z ostrova vyhnat.

Vezměte si lopatu z tabule (GET SIGN) a jděte doleva. Až vás Largo zbaví peněz, vlezte oknem do kuchyně dolního korábu (dále jej budu nazývat hospodou). Vezměte **nůž** (GET KNIFE), vylezte ven jděte do prostřední horní lodi, k **mapaři Wallymu**. Vezměte si papír (GET PAPER) a až se Wally nebude dívat, půjčte si jeho **monokl** (GET MONOCLE). Přejděte na levou horní loď ke třem sedícím pirátům a přemluvte beznohého, ať vám dá zlaťák na dřevočistič. Jděte do poslední levé lodi a nožem **odřízněte krokodýla** (USE KNIFE WITH ROPE). Vezměte si sýr z jeho misky (GET CHEESE SQUIGGLIES) a z Largovy kajuty ukradněte **paruku** (GET TOUPEE). Vejděte do hospody normálním vchodem a setřete papírem Largovu slinu (USE PAPER WITH SPIT). V pravé horní lodi se nachází truhlář, kupte si od něj WOOD POLISH za minci od třech pirátů. Vraťte se k beznohému a čistěte mu dřevěnou nohu, dokud vám bude platit (USE WOOD POLISH ON PEG LEG). Než odejdete, přemluvte piráty, ať vám dají **kbelík** (BUCKET).

Odejděte z města a navštivte **hřbitov**. Vystupte na kopeček vlevo a kopejte u hrobu Largových předků (USE SHOVEL ON GRAVE). Zpět na mapu ostrova a na pláž vpravo nahoře. Seberte **klacek** (GET STICK) a promluvte s piráty (USE LOG). Než odejdete na mapu ostrova všimněte si zamčeného stavení na pobřeží - je to bývalý **pářkařský stánek**, ale o tom později.

Jděte k bažině, naberte do kbelíku bahno (USE BUCKET ON SWAMP) a přeplavte se v **rakvi** (USE COFFIN) doprava, k obydlí čarodějky. Uvnitř lebky seberte provázek (GET STRING) a dejte babě první **tři části Largovy voodoo panenky - jeho slinu, jeho paruku a kosti jeho předků**. Vraťte se do města, vstupte do Largovy kabiny a nastražte kbelík na dveře (USE BUCKET ON MUD ON DOOR). Schovejte se za zástěnu (USE DRESSER) a počkejte, až přijde Largo. Špehujte Larga až do čistírny (na lodi se třemi piráty) a potom se vraťte do jeho kajuty. Zavřete dveře (CLOSE DOOR) a seberte **prádelní lístek** (GET LAUNDRY TICKET). Lístek dejte prádelníkovi (GIVE L.TICKET TO MAD MARTY) a další komponent panenky je váš.

Pod třemi piráty se zde nachází malá benička, ze které musíte udělat **past na myši**: OPEN BOX, USE CHEESE WITH BOX, OPEN BOX, USE STICK WITH BOX, USE STRING WITH BOX, až krysa začne žrát: USE STRING, OPEN BOX, GET RAT. Vlezte oknem do hospodské kuchyně a dejte **krysu do polévky** (USE C.RAT WITH WICHY SOICE). Vylezte oknem ven a vejděte do hospody horem skrz poklop. Zeptejte se barmana na jídlo, vezměte práci šéfkuchaře a s penězmi utečte oknem. Jděte k čarodějnici a dejte jí poslední složku pro kouzlo - **Largovu podprsenku**. S voodoo panenkou jděte k Largovi do kajuty a píchejte do ní špendlíky (USE PINS ON VOODOO DOLL), až padouch uteče z ostrova. Vydejte se na jižní poloostrov k **lodníkovi Dreadovi**. Dejte mu **monokl od mapaře** (GIVE MONOCLE TO CAPTAIN) a najměte si jeho loď.

ČÁST II - ČTYŘI ČÁSTI MAPY

Cílem druhé části hry je najít čtyři části ztracené mapy, která popisuje cestu k největšímu pokladu na světě. Říká se, že tento **poklad** zvaný **Big Whoop** obsahuje něco, co by vás navždy zbavilo LeChucka, proto jej musíte najít!

Nejprve jeďte na **Booty island**. Nežli opustíte palubu lodi, seberte **krmení pro papoušky** (GET PARROT CHOV). Ve městě si promluvte s kamelotkou a vezměte si od ní jeden leták. Jeďte na **Phatt island**, kde budete ihned uvězněni. Dostaňte se z cely: PUSH R.MATTRESS, GET STICK, USE STICK WITH BONE, GET BONE; kost dejte psovi a dostanete klíč: USE BONE WITH WALT, GET SMALL KEY, USE SMALL KEY IN CELL DOOR. Seberte obálky z poliček a prozkoumejte je (GET MANILA ENVELOPE, OPEN M.ENVELOPE, GET GORILLA ENVELOPE, OPEN G.ENVELOPE). Opusťte vězení a přes vaši vyhlášku na zdi **nalepte fotografii kamelotky** (USE LEAFLET WITH POSTER). Jděte vpravo do knihovny, nechte si vystavit kartu a podívejte se do jmenného katalogu. Z šuplíku **P,Q,R** si zapamatujte **knihu „Recipes, voodoo„** z přihrádky **D knihu o potopených lodích "Disaster„** a dále jednu libovolnou knihu. U knihovnice si vybrané tři knihy vyzvedněte. Prohlédněte si knihu **Disaster** a zapište si **souřadnice potopené lodi.** Nežli odejdete, vezměte si **zvětšovací sklíčko z modelu majáku** (OPEN MODEL LIGHTHOUSE, GET MODEL L. LENS).

Venku vejděte do uličky vlevo od knihovny a sledujte výherce loterie až ke dveřím, kde mu kdosi radí, která čísla v příštím kole vyhrají. Až chlápek odejde, zeptejte se na čísla také (OPEN DOOR). Na heslo vždy odpovězte první číslicí, kterou ruka ukazuje (o tomto problému F.Fuka prohlásil: "to není hádanka, ale svinstvo„ plně s ním souhlasím - autor). Zapište si barvu a číslo, které vyhraje a vsaďte si na ně u kola štěstěny. Jako výhru si zvolte **vstupenku na maškarní večírek**. Celý proces znovu opakujte a jako výhru si zvolte **peníze**. Po nábřeží jděte stále doprava, až na mapu ostrova. Dejte se k velkému domu tlustého guvernéra (Mansion) a vstupte dovnitř. Přemluvte stráž a v pokoji nahoře vyměňte spícímu tloušťkovi jeho knihu za onu libovolnou knihu, kterou jste si vybrali v knihovně (USE vaší knihu WITH FAMOUS PIRATE..). Vraťte se do města a jděte do vězení. Seberte obálku z poličky, otevřete ji a poté **pusťte kamelotku z cely** (GET VANILLA ENVELOPE, OPEN V. ENVELOPE, USE SMALL KEY IN CELL DOOR).

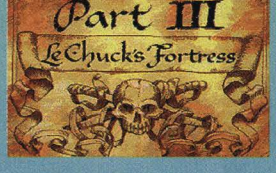
Jeďte na **Scabb Island** a navštivte hospodskou loď. Barmanovi ukažte průkazku z knihovny a kupte si **kořalky "Yellow beards's baby„** a **"Blue whale„**. Smíchejte je (USE BLUE DRINK WITH YELLOW DRINK), nasaďte banán z vězeňské obálky na metronom (USE BANANA WITH METRONOME) a seberte ztuhlou opici (GET JOJO). Vraťte se na **ostrov Booty** a ve **vetešnictví** (dům vlevo) kupte **tabulku s nápisem o papouškovi** (GET SIGN). Na její místo pověste krmení (USE PARROT CHOW WITH HOOK), čímž se zbavíte dotěrného papouška. Nyní nakupte tyto věci: **lesní roh** (GET HORN), **zrcadlo** (GET MIRROR) a **pilu** (GET OLD SAW). Přes ulici vejděte do půjčovny kostýmů a na vyhranou pozvánku si **půjčte kostým** (GIVE INVITATION TO SHOPKEEPER, GET DRESS). Opusťte budovu a pokračujte doprava, na **závodiště plivačů do dálky**. Zatrubte na roh (USE HORN) a rychle přehoďte praporek označující rekordní "doflus„ (PUSH FLAG). Napijte se smíchané kořalky (USE CRAZY STRAW WITH GREEN DRINK) a až zavlaje šátek pravého diváka, pořádně si (po větru) odplivněte (SPIT). Výherní trofej prodejte vetešníkovi za 6000 (GIVE SPIT PLAQUE TO A. DEALER). Od kamelotky si najměte loď a podle koordinátů z knihy Disaster jeďte k potopenému vraku. Z potopené lodi rychle **odtrhněte sošku opičí hlavy** (GET MONKEY HEAD) a vraťte se na hladinu (USE ROPE). Za sošku vám **vetešník** (GIVE MONKEY HEAD TO A.DEALER) **daruje PRVNÍ ČÁST MAPY !**

Na mapě ostrova se dejte k malé stavbičce **"Small structure„**. Promluvte se strážným, oblečte si maškarní oděv a odevzdejte vstupenku. V guvernérčině domě seberte část **mapy z nástěnky** (GET MAP). Vyjděte ven před dům a pokuste se **ukrást psa** (GET DOG). Budete odvedeni ke guvernérce. Po rozhovoru **s guvernérkou Marley** se vraťte do jejího pokoje a seberte **pádlo** (GET OAR). Jděte za dům a **mlaťte do popelnice** (PULL GARBAGE CAN), dokud nerozzuříte kuchaře. Oběhněte dům, vejděte do kuchyně a **ukradněte rybu** (GET FISH). Zpět před hlavní vchod, **seberte psa** (GET DOG) a vraťte se na mapu ostrova. Navštivte **"Big tree„** a strčte **pádlo do nejnižší díry u kořenů stromu** (USE OAR IN HOLE). Po kořenech na pádlo vylezte, načež se pod vámi zlomí. Ve snu si musíte (!) zapsat **pořadí kostí z písničky vašich rodičů**. Písnič-ka má tři sloky a v každé sloce se mluví o čtyřech kostech. Celkem si tedy zapište dvanáct kostí a rozdělte si je do čtyř trojic, např. RIB-ARM-HEAD, ARM-LEG-HIP, atd. Pro neznalé: HEAD je hlava, ARM je paže, LEG je noha, RIB je hrudní koš a HIP je kost pánevní. Ráno seberte **rozbité pádlo** (GET BROKEN OAR) a odplujte na **Phatt Island**. Jděte na molo před knihovnu a vsaďte se s rybářem o největší rybu. Za **rybu z kuchyně** (GIVE FISH TO FISHERMAN) dostanete jeho **prut**. Jeďte na **Scabb Island** a nechte si **opravit pádlo u truhláře** (GIVE BROKEN OAR TO WOODSMITH). Navštivte tři piráty u prádelny, pravému **uřízněte dřevěnou nohu** (USE OLD SAW ON PEG LEG) a rychle utečte. Zatímco ho bude truhlář ošetřovat, ukradněte mu z dílny **kladivo a hřebíky** (GET HAMMER, GET NAILS).

Jeďte na **Booty Island** a jděte vpravo do prodejny pohřebních pomůcek. Přemluvte prodavače, aby vám předvedl **rakev** a ihned ho do ní zatlučte (USE NAILS ON COFFIN). Seberte **klíč od krypty** (GET CRYPT KEY) a pomocí mapy ostrova se přemístěte na útes. Pokuste se **vytáhnout mapu rybářským prutem** (USE FISHING POLE) a poté **jděte ke stromu "Big tree„**. Vyrobte si provizorní schůdky: zastrčte **pádlo do spodní díry** USE R. OAR WITH HOLE a vylezte na něj, **seberte kolík zleva** GET PLANK a **strčte** jej **vpravo** USE PLANK WITH HOLE, přeskočte na kolík a seberte pádlo, strčte pádlo doprava...až se dostanete na strom. Nahoře **seberte teleskop** (GET TELESCOPE) a vejděte do spodního domečku. **Pusťte psa do hromady papírů** (USE DOG WITH PILE) a **DRUHÁ ČÁST MAPY JE** konečně **VAŠE.**

Jeďte na **Phatt Island** a po mapě ostrova dojděte k vodopádu. Vyškrábejte se na kopec a ztuhlou **opicí utáhněte hydrant** (USE JOJO WITH PUMP). Vraťte se dolů a vstupte do otvoru. Projděte podzemím a vejděte do domu na kopci. Vsaďte se s pirátem, kdo více vypije a zatímco je pryč, **vylijte grog do květináče** a **nahraďte ho svým, mírnějším grogem** (GET MUG'O'GROG, USE MUG'O'GROG WITH TREE, USE EMPTY MUG WITH BOTTLE NEAR'O'GROG). Až soupeř padne, nasaďte **zrcadlo od vetešníka do prázdného rámu** (USE MIRROR WITH MIRROR FRAME) a vyjděte před dům. **Otevřte pravé okno** a namiřte **do něj teleskop** (OPEN WINDOW, USE TELESCOPE WITH GROTESQUE STATUE). Zpět do domu a **stiskněte cihlu, kterou označil paprsek světla** (PUSH BRICK). **SEBERTE TŘETÍ ČÁST MAPY** (GET MAP) a vlezte do podzemí.

Odplujte na ostrov **Scabb** a jděte na hřbitov, ke kryptě. Odemkněte ji **klíčem od rakvaře** (USE CRYPT KEY IN CRYPT) a vejděte. Dole si **přečtěte knihu od tlustého guvernéra** (LOOK AT FAMOUS PIRATE Q.) a podle úsloví pirátů, která jsou jak v knize, tak na rakvích, **otevřte rakev pářkaře** ze severní pláže. **Vezměte trochu popela**, který **z mrtvého** zbyl (OPEN COFFIN, GET ASHES). Vydejte se **k čarodějnici** a prohledejte knihy na jejích poličkách. Prohlédněte si **knihu o oživování** (LOOK AT ASH-2-LIFE, GET ASH- 2-LIFE). Na oživování se zeptejte také čarodějky a **dejte jí knihu "Recipes, voodoo„** a **ostatky párkaře**. Vraťte se do krypty a **oživte párkaře přípravkem od voodoo lady** (USE ASH-2-LIFE ON ASHES). Jděte na sev. pláž, odemkněte párkařský domek klíčem od mrtvého (USE KEY IN DOOR) a uvnitř **zavřete plyn** (USE KNOB). Znovu do krypty, **vzbuďte párkaře** (USE ASH-2-LIFE ON ASHES) a povězte mu o plynu. **DOSTANETE POSLEDNÍ, ČTVRTOU ČÁST MAPY**. Jděte do města k mapaři a dejte mu **lupu a části mapy** (GIVE MODEL L. LENS TO WALLY, GIVE MAP PIECE TO WALLY. Na jeho žádost zajděte k čarodějnici pro nápoj lásky, dostanete od ní tašku, ve které naleznete sirky (OPEN JUJU BAG). Dozvíte se také, že **Wallyho unesl LeChuck i s vaší těžce vydobitou mapou!** Venku před bažinami přibyla zvláštní věc - **balík adresovaaný Chuckovi**. **Vlezte do něj** (USE CRATE) a hurá na zámek piráta LeChucka.



ČÁST III - CHUCKOVA PEVNOST

Tato část bude krátká, takže rychle do toho. Jděte vpravo do uličky **(Passage)** a pokračujte stále doprava, až k vězení, kde si **promluvte s Wallym**. Vraťte se k ukazatelům a vstupte do bludiště. Nyní jsou potřebné kosti z písničky rodičů. **Najděte si fresku odpovídající prvním třem kostem z písničky** a vstupte do ní (PUSH UGLY BONE THING). **Projděte i třemi freskami**, které odpovídají kostem v písničce. Pokud jste si zapsali kosti správně, ocitnete se u zamčené **brány**. **Otevřte ji** (OPEN HUGE DOOR) a uvnitř **seberte klíč od Wallyho vězení** (GET VOODOO KEY TO JAIL). Až budete "viset„, **napijte se zelené kořalky** (USE C.STRAW WITH GREEN DRINK) a **plivejte** (SPIT) na štít vpravo od vás tak dlouho, **dokud slina neuhasí svíčku**. Ve tmě **otevřete sirku** (OPEN MATCHES), BUM !

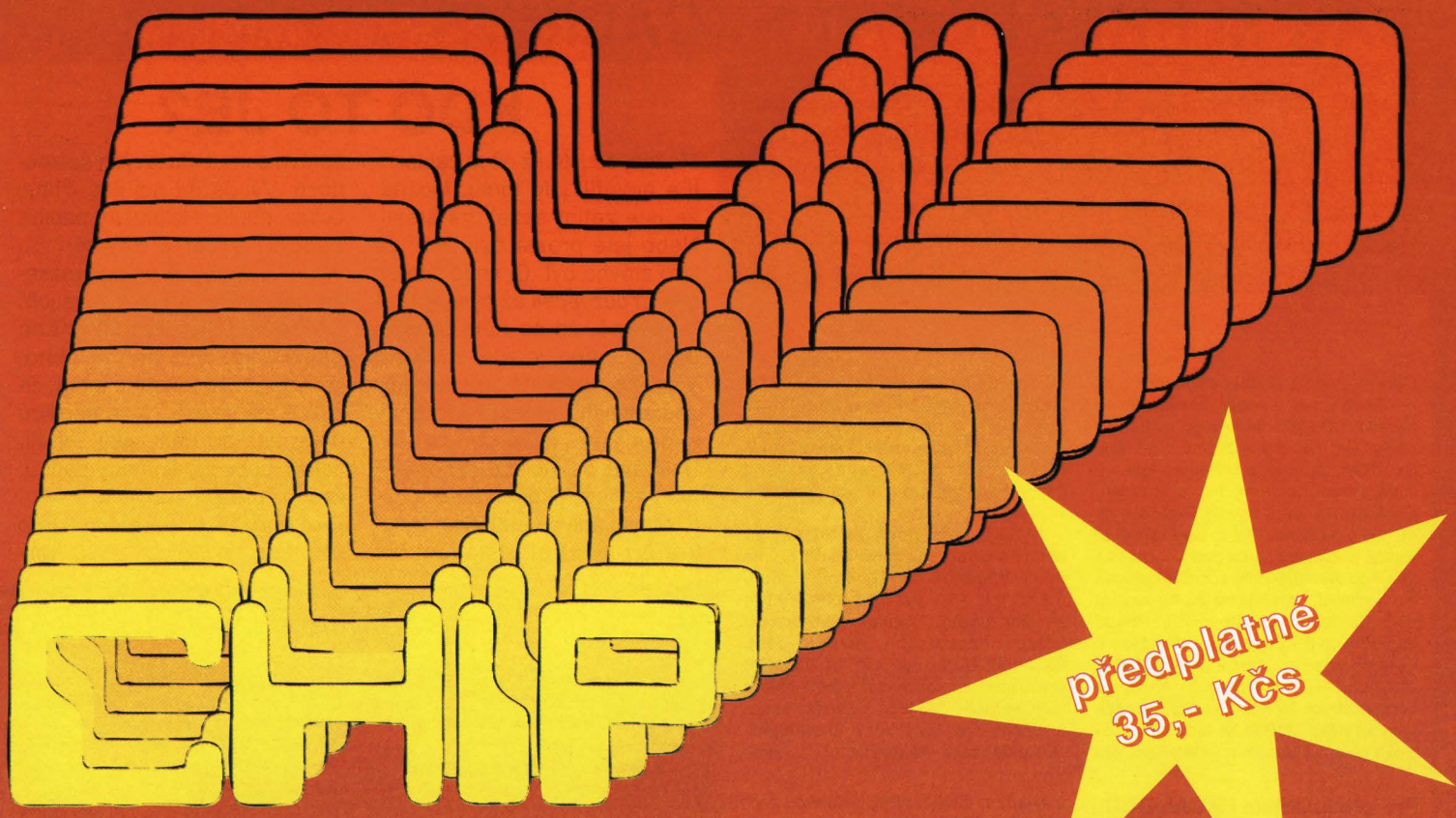
ČÁST IV - OSTROV DINKY

Čeká vás finální úkol - najít poklad a zbavit se LeChucka, avšak nebojte se, není to nic jednoduchého.

Na pláži seberte lahev a rozbijte ji o kámen (GET BOTTLE, USE BOTTLE WITH ROCK). Dále zvedněte páčidlo a **vylomte barel vpravo od papouška** (GET CROWBAR, USE CROWBAR WITH BARREL), získáte **sušenku**. Chcete-li slyšet kopec nesmyslů, promluvte si s dědou-filosofem. Jděte do džungle a dejte se cestičkou vlevo. **Odřízněte "sušenky v prášku„ rozbitou lahví** (USE BROKEN BOTTLE WITH BAG, GET BOX OF CRACKER MIX) a vraťte se na pláž. Pod destilačním přístrojem leží **maličká sklenička**, vezměte si ji (GET MARTINI GLASS) a naplňte ji **vodou z oceánu** (USE MARTINI GLASS WITH OCEAN). **Přefiltrujte slanou vodu destilačním přístrojem** (USE GLASS'O WATER WITH STILL) a vyrobte sušenky z prášku (USE GLASS'O D. WATER WITH BOX OF C. MIX). **Dávejte sušenky papouškovi** (3x GIVE CRACKER TO PARROT) a zapisujte si cestu k pokladu. Znovu do džungle, avšak nyní pravou pěšinkou. Z bedny seberte **lano** a **bombu** (GET ROPE, USE CROWBAR WITH BOX, GET DYNAMITE). Nyní se dejte podle rad papouška. Až dojdete k velkému **kříži na zemi, kopejte lopatou** (USE SHOVEL ON BIG X). Betonové podloží odstraňte **dynamitem** (USE MATCHES WITH DYNAMITE, USE LIT DYNAMITE WITH HOLE IN THE G.). **Pomocí lana a páčidla se zhoupněte k pokladu** (USE CROWBAR WITH ROPE, USE CROWBAR'N'ROPE WITH TWISTED METAL RODS). Tímto končí vaše vypravování guvernérce Marley, která poklad sama ukryla. Nekončí tím však ještě vaše strastiplné tažení proti LeChuckovi. V následující, závěrečné části hry musíte sestavit **voodoo panenku** samotného **Chucka** a s její pomocí se ho definitivně zbavit. Panenku tradičně namixujete **ze čtyř částí - oděv, vlasy, slina, kosti předků**. Tyto komponenty se **v magické Juju tašce** změní ve voodoo panenku.

Rozsviťte světlo (PUSH LIGHT SWITCH) a **seberte poklad** (GET TICKET). LeChuck vás bude neustále otravovat, ignorujte ho a trpělivě se vracejte k rozdělané práci. Jděte do nemocniční místnosti a **vezměte hlavičku táty** (LOOK AT REMAINS, GET DAD'S REMAINS), **gumové rukavice z koše** (OPEN TRASHCAN, LOOK AT STUFF IN TRASHCAN, GET SURGICAL GLOVES) a **injekční jehlu ze šuplíku** (OPEN MEDICAL DRAWER, GET HYPODEMIC SYRINGE). Dále jděte do skladu se spoustou krabic. Zde si **vezměte gumový nafukovací balón a panenku podobnou Chuckovi** (OPEN BOX, PICK UP BALOON AT BOX, OPEN BOX, PICK UP DOLLS). Vyhlídněte si Chucka a rychle mu **podejte čistý kapesník od rakvaře** (GIVE CLEAN WHITE HANKIE TO LECHUCK). V místnosti s automatem na grog **naplňte obě gumové rukavice i gumový míček héliem** (2x USE SURGICAL GLOVE WITH HELIUM TANK, USE BALOON WITH HELIUM TANK). **Stiskněte tlačítko na vrácení mince** (PUSH COIN RETURN) a až se LeChuck shýbne pro minci, **utrhněte** mu **kus kalhot** (GET LE CHUCK). Nakonec jděte **k výtahu a přivolejte ho** (PUSH CALL BUTTON). Vejděte do kabiny a rychle **stiskněte páku** (PUSH LEVER). Nahoře **seberte kus utržených vousů** a **jděte ven** (GET CRISPY BEARD BITS, OPEN DOOR). Na ulici je dost klidu na mixování voodoo panenky, postupujte takto: USE BEARD WITH JUJU BAG, USE DOLL WITH JUJU BAG, USE UNDERWEAR WITH JUJU BAG, USE USED HANKIE WITH JUJU BAG, USE SKULL WITH JUJU BAG. S hotovou panenkou **sjeďte dolů** (PUSH LEVER) a najděte LeChucka. V jeho přítomnosti rychle **píchněte jehlou do panenky** (USE H.SYRINGE WITH DOLL) a rozběhněte se za Chuckem k výtahu. Copak by se asi stalo, kdybyste panence utrhli nožičku...

Nashledanou u dalších zdlouhavých návodů se těší **ANDREW**



předplatné 35,- Kčs

Počítačový měsíčník pro každého

JRC - BADOT

OBCHODNÍ, MANAŽERSKÁ A REKLAMNÍ SPOLEČNOST

Kancelář: 1. patro, č. 36, Spartakiádní 5, 160 00 Praha 6 - Strahov, Tel. 521456, 354441/343

Prodejna: Chaloupeckého 1913, 169 00 Praha 6, Tel. 354919 (fax)

SOFTWARE PC AT/XT

Ceny v Kčs

1) Jazykové výukové programy (angličtina a němčina)

A: Domácí zvířata Nepřímý způsob výuky pomocí skládání "patnáctky" s obrázkem a výslovností 100,-

B: Já a moje rodina Nepřímý způsob výuky pomocí skládání "patnáctky" s obrázkem a výslovností 100,-

C: ... s obrázky (pouze anglicky) Výklad, včetně začlenění jednotlivých výrazů do jednoduchých vět, ilustrován obrázky. Zkoušení s omezením i bez omezení času přiřazováním celých slov 125,-

D: Slovníček pro nejmeší verze 1.0 Výběr ze 4 lekcí. Zkoušení v dávkách o deseti možnostech výběru přiřazováním celých slov 100,-

E: Slovníček pro nejmenší verze 3.0 Výběr ze 4 lekcí. Výklad i zkoušení ilustrováno obrázky. Volitelný časový limit pro správnou odpověď a též volitelný počet chapovídaných znaků ve zkoušeném slově (nutno vypsat) 140,-

F: ...snadno a rychle Výběr z 10 lekcí. Slovíčka, výrazy, věty, dialogy, doplňování. Přiřazování celých slov a vazeb 165,-

G: ...pro podnikatele Výběr ze 12 témat. Zkoušení přiřazováním výrazů a slov v dávkách po 10 možnostech 140,-

H: 1000 výrazů a slovíček Výběr z 10 témat, zkoušení přiřazováním 140,-

I: 2000 výrazů a slovíček Výběr z 10 témat, zkoušení přiřazováním 165,-

J: 4000 výrazů a slovíček Výběr z 10 témat, zkoušení přiřazováním 165,-

K: Styl Výběr z 10 témat, zkoušení přiřazováním a oboustranným překladem vypsáním slova 165,-

L: Memo Výběr z 10 témat, zkoušení přiřazováním a oboustranným překladem vy-psáním slova 165,-

M: Gram Výběr z 10 témat, nejpotřebnější gramatika, zkoušení přiřazováním a oboustranným překladem vypsáním slova 165,-

N: Lexikon 1 Výběr z 10 témat, konverzace 165,-

2) Herní programy

A: Lustrujeme Podle hry Ivana Mládka 160,-

B: Soudruhu, nezlob se Podle hry Ivana Mládka 160,-

C: Hry PD Sestava herních programů 50,-

3) Textový editor

A: MAT Vynikající český textový editor 1.225,-

B: MAT Ovladač laserových tiskáren 375,-

COMMODORE C64

C 64 II 4.990,-

Magnetofon 930,-

Disketová jednotka 5.690,-

Joystick QS II PLus 320,-

Doplňky

C 400 Cartridge, Turbo 250, Turbo TOM, program pro nastavení hlavy magnetofonu, RESET tlačítko 420,-

C 410 Cartridge,Turbo 250, Turbo Disk, FREEZER, autostart, disketa s podpůrnými programy pro freezer, RESET tlačítko 440,-

C 420 Cartridge, Turbo DISK, FREEZER, autostart, disketa s podpůrnými programy pro freezer, předefinování kláves, RESET tlačítko 440,-

C 800 Cartridge, Turbo TOM, program pro nastavení hlavy magnetofonu, monitor, debugger, assembler, RESET tlačítko 490,-

C 810 Cartridge, Turbo 250, Turbo DISK, FREEZER, disketa s podpůrnými programy pro freezer, autostart, monitor, debugger, assembler, RESET tlačítko. 510,-

C 820 Cartridge, Turbo DISK, FREEZER, disketa s podpůrnými programy pro freezer, autostart, předefinování kláves, monitor, debugger, assembler, RESET tlačítko 510,-

Maniak R32 Externí zálohovaná RAM 32 kB s podpůrnými programy 1.200,-

Superreset Reset tlačítko - studený start 55,-

AV kabel Propojení počítače a SCART konektoru TV 120,-

Kryt na počítač 170,-

Zákaznické moduly Cartridge s vlastními programy zákazníka (8 kB, 32 kB, 64 kB), Cartridge s programy sestavenými podle přání zákazníka 32 kB... **max. 600,-**

Kazeta her 1+ návod 140,-

Kazeta her 2-8 110,-

Kazeta uživatelských programů 130,-

LANDI Kazeta i disketa, výukový program (angličtina, němčina) 160,-

Domácí účetnictví Disketová verze 85,-

Babychem Kazeta i disketa, výuka chemie pro ZŠ 85,-

Babymat Kazeta i disketa, výuka matematiky pro 1. - 4. třídu ZŠ 85,-

Naftová pole Kazeta i disketa, textová hra pro celou rodinu 85,-

ATARI XE/XL

ATARI 800 XE + XC 12 + TURBO 5.500,-

XC 12+TURBO Magnetofon 1.500,-

XF 551 Disketová jednotka 6.800,-

C 1802 Barevný monitor 8.600,-

Joystick QS II plus s mikrospínači 320,-

Doplňky

VisiCopy II Cartridge, kopírovací program a zavaděč pro TURBO 2000 a Universal Turbo, grafická indikace stavu nahrávání, kompresor 350,-

BT 2 Cartridge, ovladač tiskárny BT 100 + VisiCopy 390,-

The Spy Cartridge, monitor TM 2304 + VisiCopy 490,-

TT DOS ROM Cartridge, kazetový a diskový operační systém + VisiCopy... 550,-

Alfi 3.0 Cartridge, ovladač pro Aligraf + LoadCopy 490,-

Top Gun Cartridge, Turbo Basic 2.11 + TT DOS + TM 2304 + VisiCopy 750,-

Printer Face Emulátor rozhraní CENTRONICS (IBM a Epson) 1.190,-

AV kabel Propojení počítače a SCART konektoru TV 120,-

Zákaznické moduly Cartridge s vlastními programy zákazníka (8 kB, 32 kB, 64 kB), Cartridge s programy sestavenými podle přání zákazníka 32 kB... **max. 750,-**

Kryt na počítač 170,-

TT DOS - Kazetová verze + uživatelské programy 120,-

Disketová verze + hry 50,-

Návod 30,-

ABAK Výukový skovník (angličtina, němčina) 220,-

Střelnice Slovníček pro ZŠ (angličtina, němčina) 90,-

HIT BOX Výuka jazyků pro pokročilejší 100,-

Do světa Výuka jazyků pro pokročilejší 100,-

Kazeta her 1-7 100,-

Kniha her Kazeta her s podrobnými návody 150,-

A - compute Disketa, rozsáhlý kalkulační systém, funkce, programování, výstupy do textového editoru, databáze vzorců 79,-

Atakalk Disketa, jednoduché účetnictví 389,-

Čapek Disketa i kazeta, český a slovenský textový editor, připojen operační systém TT DOS, návod 120,-

EDA Experimentální program pro data, výuka práce s daty 135,-

Hroch, Mlok, Bobr AT Program pro přenos dat na disketě mezi Atari a PC AT-140,-

Hroch, Mlok, Bobr XT Program pro přenos dat na disketě mezi Atari a PC XT-130,-

Humble design Výtvarný program 100,-

Peněžní deník Disketa i kazeta 190,-

SINCLAIR/ DIDAKTIK

Planet of Shades Akční hry 100,-

3D - Tetris, Akcionář II, Geo - báze Hry, výukový program 100,-

Dobývání hradu Původní česká textová hra 100,-

Teacher two Vynikající výukový program angličtiny pro pokročilé 100,-

Anglické minimum Disketa, výukový program 100,-

Německé minimum Kazeta i disketa, výukový program 100,-

Němčina Výukový program 100,-

Člověče, nezlob se ANGLICKY Herní výukový program 100,-

HIT BOX Výuka angličtiny a němčiny na disketě pro pokročilejší + kazeta 100,-

Střelnice Výuka angličtiny a němčiny pro ZŠ na disketě 100,-

Pokud není uvedeno jinak, jsou tyto programy rozšiřovány na magnetofonových kazetách.

Vědecké kalkulačky

FX - 82 480,-

FX - 100 790,-

FX - 115 855,-

FX - 580 900,-

FX - 61F 950,-

FX - 4500 programovatelná 1.960,-

FX - 8700 s grafickým displayem 4.185,-

Malé kalkulačky

HL - 812L 165,-

SL - 300L BK 230,-

SL - 450 280,-

Stolní kalkulačky

MS - 7 435,-

MS - 140A 735,-

Kalkulačky s tiskem

HR - 8B GYB 1.015,-

HR - 9 ..... 1.195,-

FR - 5200 GYB 2.800,-

DR - 120N 3.275,-

Databanky

DC - 7500 ..... 1.325,-

SF - 4100 ..... 2.400,-

SF - 4300 diář 32 kB 2.625,-

SF - 5300 diář 64 kB 3.500,-

SF - 8000 ..... 5.775,-

SF - 9500 ..... 6.500,-

SF - 9700 s kartou /64 kB 7.150,-

Příslušenství

FA - 150 (interface) 2.950,-

ES - 100 (karta 64 kB) 3.035,-

ES - 105 (karta 128 kB) 4.185,-

ES - 110 (karta 256 kB) 6.685,-

ES - 600 (anglický slovník) 2.735,-

ES - 630 (tabulkový procesor) 3.535,-

ES - 650 (kalkulátor) 2.185,-

ES - 810 (překladač) 3.050,-

CR - 2025 (baterie) 30,-

CR - 2032 (baterie) 30,-

Navštivte náš prodejní stánek ve Staroměstské tržnici - pasáž mezi Rytířskou ulicí a Můstkem.

Dealerům nabízíme výhodné podmínky!

JAK SI PŘEDPLATIT EXCALIBUR - A JAK TAM INZEROVAT

Nápad: **Zašlete nám Vaše příhody, které se odehrály v souvislosti s počítači nebo s EXCALIBURem. Dejte příležitost také ostatním čtenářům, aby se mohli zasmát nad Vašimi humornými příhodami. Ale pozor! Žádné vymýšlení...**

DOUBLE vám ušetří 48 Kčs

Opravdu, nemá již dále smysl brouzdat po ulicích v marné naději, že natrefíte na Excalibur. Od této chvíle všechny bariery padly! Od této chvíle začíná nová éra. Excalibur, zabalen v ochranné fólii, se k Vám nyní dostane díky distribuční firmě SEND, která odešle Excalibur do 48 hodin po vydání. Ale to není všechno! Kromě předplatného na dvanáct čísel za 288 Kčs Vám nabízíme speciální cenové zvýhodnění, které jsme mohli zavést díky ušetřenému poštovnému. Pokud zaplatíte 240 Kčs, budete dostávat 6 čísel po sobě současně DVA STEJNÉ EXCALIBURy (tzv. DOUBLE), každý za cenu pouhých 20 Kčs (ušetříte tedy celkem 48 Kčs)! Můžete se tedy s kýmkoli složit na předplatném a jedno číslo Vás pak přijde na neuvěřitelných 20 Kčs! Navíc k předplacenému Excaliburu budeme tu a tam přikládat drobnou a hodnotnou pozornost. U tohoto čísla je to jedno z prvních čísel zajímavého časopisu PCM, předchůdce nynějšího PC-MENU.

Nynější cenu pouhých 24 Kčs za barevné číslo se podařilo docílit hlavně díky Vašemu zvýšenému zájmu o EXCALIBUR v poslední době. Výdaje se však zvyšují. Chcete-li nám pomoci udržet neskutečně nízkou cenu EXCALIBURu a současně rozšířit počet stran, pak se, prosím, zúčastněte našich "EXCALIBUR GAMES" a vyplňte anketu. Plánovaný Excalibur o 68 stranách za stejnou cenu - to stojí za to! **-ml-**

Pro předplatitele EXCALIBURu

Excalibur o prázdninách a dovolených nevyšel, neboť by to byl stejný nesmysl, jako kdybyste se chtěli koupat v ledu. Bohužel, toto číslo má zpoždění, které vzniklo díky neskutečné nespolehlivosti DTP systému Apple Macintosh, na kterém bylo vyráběno. My však chceme vydávat Excalibur co nejlepší a bychom rádi, kdyby vycházel pravidelně. Vzhledem k technice však nemůžeme zaručit, že příští číslo vyjde přesně 29.9.92. Pokud je někdo z Vás odborníkem přes DTP a mohl by nám doporučit jinou techniku než pochybné a drahé Quadry, budeme nesmírně rádi.

Všechny předplatitelské výhody se vztahují i pro dosavadní předplatitele, kterým navíc doplácíme (podobně jako předplatitelům PCM) rozdíl mezi výrobními náklady a dřívější předplatitelskou cenou Excaliburu. Vaše předplatné sleduje firma SEND, která Vám současně s Vaším předposledním předplaceném číslem zašle složenku pro další předplatitelské období. Jelikož došlo ke změně distribučních firem i systému evidence předplatitelů, prosíme Vás, pokud najdete nějaké nesrovnalosti, spojte se s firmou SEND.

Pro předplatitele PCM

Dostává se Vám do ruky nová forma časopisu PCM (viz str. 21). Místo PCM budete dostávat EXCALIBUR s přílohou PC-MENU (od tohoto čísla včetně), systémem číslo místo čísla, za symbolickou částku 8-10 Kčs, která zdaleka nestačí pokrýt ani výrobní náklady EXCALIBURu. Předpokládáme, že tuto změnu uvítáte a že budete s EXCALIBURem spokojeni. **-ml-**

KDO TO JE?

Možná, že jste již něco zaslechli a nevěřili jste tomu. Možná, že jste zatím sázeli na štěstí. Nebo jste prostě byli rádi, že tam zrovna byl. Či snad jste se o něm dozvěděli až nyní! A také je možné, že se něm dozvíte později... Ano, je zde. Je tu pro Vás, pro obyčejné lidi, vyvrhely společnosti i veleváženě pány i dámy z vyšších vrstev. Dostává se do vyhrazených a chráněných koutů domácností, do zapadlých pracoven byrokratů i mezi představenstva správních rad akciových společností. Všude na něj lidé číhají, čekají, popisují kilometry papíru, žadoní, prosí a shánějí ho všemi způsoby. A on pak rozsévá podivný zmatek v myslích. On způsobuje, že nic jiného neexistuje. Nic, kromě něho, který je prostředkem k tomu, co jediné má smysl... A za nějakou dobu zas po něm slídí, číhají, čekají, popisují kilometry papíru, žadoní, prosí... Ano, je to...
(viz bod 17 v anketě na této stránce) **-ml-**

EXCALIBUR GAME I - DEALER QUEST

Úkol: Získat co nejvíce adres počítačových obchodů a míst, kde by se dal prodávat EXCALIBUR, a zaslat je na adresu EXCALIBURu.
Kde hledat: Nejlépe ve Vašem okolí nebo od Vašich známých a také v různých seznamech firem, reklamách i jinde (pozor na aktuálnost údajů).
Struktura údajů: Typ obchodu nebo prodejního místa, název firmy, případně jméno vedoucího či majitele, přesná adresa firmy včetně PSČ (a číslo telefonu s předvolbou - směrové číslo UTO).
Odměna: Umístění v čestné listině EXCALIBURu podle Vašich výsledků a 68 stránkové Excalibury za stejnou cenu co nejdříve!

EXCALIBUR GAME II - SUBSCRIBE QUEST

Úkol: Získat co nejvíce předplatitelů Excaliburu (nezapomeňte na zvýhodněné DOUBLE) a ostatní nechat na nich. Své hlášení pošlete na adresu EXCALIBURu.
Kde hledat: To je ale hloupá otázka!
Odměna: Umístění v čestné listině EXCALIBURu podle Vašich výsledků, případně Vaše DOUBLE předplatné a hlavně 68 stránkové EXCALIBURy za stejnou cenu co nejdříve!

EXCALIBUR GAME III - IMAGINE QUEST

Úkol: Vymyslete další EXCALIBUR GAME!
Odměna: Vaše jméno u Vaší hry! **-ml-**

Návod: Jak si předplatit Excalibur (platí do příštího EXCALIBURu)

1. Rozhodněte se, zda si Excalibur předplatíte na 12 čísel za **288** Kčs nebo "DOUBLE" na 6x2 stejná čísla za **240** Kčs se slevou 48 Kčs. 2. Pak čitelně vyplňte složenku typu C, vyplňte částku v Kčs, adresáta (EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu do sloupku "zpráva pro příjemce" napsat "předplatné EXCALIBUR číslo xx až xy" (nelze předplácet již vyšlá čísla). 3. Složenku zaplaťte na poště. **-ml-**

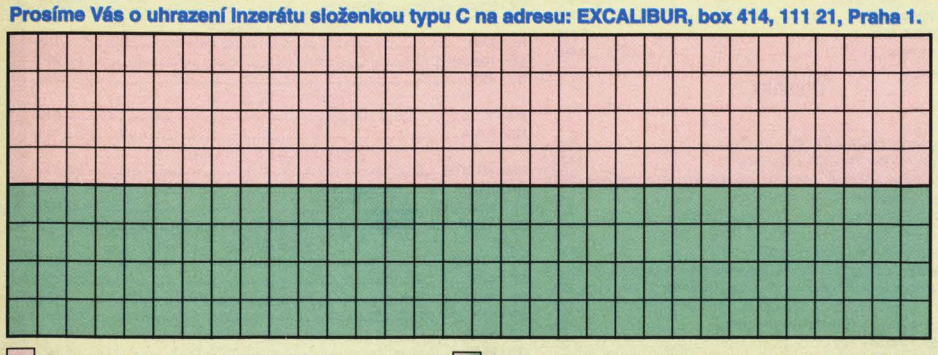
ŘÁDKOVÁ INZERCE OD PŘÍŠTÍHO ČÍSLA PLACENÁ!

A je to tady! Inu, nějak vydělávat musíme a navíc je řádkové inzerce tolik, že by zaplnila nejméně 4 strany. Současně se omlouváme těm, kteří v tomto čísle svůj inzerát nenašli, prostě se nám tam nevešel. Ano, jak správně tušíte, řádková inzerce bude placená! Cena inzerátu je spočítána tak, aby se 1 stránkou inzerce zaplatily výrobní náklady 1 stránky EXCALIBURu. Potom můžete vesele inzerovat, Excalibur bude spokojeně tloustnout. Horní polovina vyplněného kupónu řádkové inzerce s uvedenou adresou nebo telefonem stojí 70 Kčs. Pokud bude Váš inzerát delší a zasáhne i do dolní části, bude stát inzerát 140 Kčs. Řádková zvýrazněná inzerce stojí 50 Kčs/řádek.

Návod: Jak si dát řádkový inzerát do Excaliburu

1. Pečlivě si promyslete text inzerátu a rozhodněte se, zda nevynikne lépe ve zvýrazněném textovém formátu. 2. Pak čitelně vyplňte inzertní kupón. 3. Vezměte složenku typu C, vyplňte částku v Kčs, adresáta (EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1), odesílatele (to jste Vy nebo Vaše firma) a nezapomeňte na zadní stranu do sloupku "zpráva pro příjemce" napsat "inzerce EXCALIBUR". 4. Složenku zaplaťte na poště. 5. Kopii ústřižku složenky dejte společně s vyplněným inzertním kupónem do obálky a nejlépe doporučeně ihned na poště odešlete na adresu **EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.** -ml-

Prosíme Vás o uhrazení inzerátu složenkou typu C na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.



☐ Řádkový inzerát za **70** Kčs (pouze horní polovina) ☐ Řádkový inzerát za **140** Kčs (celá plocha)
☐ Zvýrazněný řádkový inzerát za ..... Kčs.

Pozor! Mezery a interpunkční znaménka se počítají jako znak!

Inzeráty budou uveřejněny v nejbližším čísle.

Kupón a podací lístek složenky typu C (kopii) zašlete na adresu: EXCALIBUR, box 414, 111 21, Praha 1.

ANKETA

1/ Pravidelně čtu tyto časopisy nebo noviny: _____
2/ Občas čtu tyto časopisy nebo noviny: _____
3/ Pravidelně sleduji tyto pořady v TV: _____
4/ Občas sleduji tyto pořady v TV: _____
5/ Pravidelně poslouchám tyto rozhlasové stanice a pořady: _____
6/ Občas poslouchám tyto rozhlasové stanice a pořady: _____
7/ V tomto Excaliburu postrádám: _____
8/ V tomto Excaliburu mne nejvíce zaujaly články: _____
9/ V tomto Excaliburu byly nejhezčí stránky: _____
9/ Nyní mi je ..... let
11/ Velikost písmen v Excaliburu by měla zůstat - zvětšit
12/ Pozadí za texty by mělo zůstat - zesvětlit - zrušit
13/ Uvítal bych, kdybyste psali o nových filmech, podle kterých jsou dělány některé hry - ano - ne
14/ Proč se Excalibur jmenuje Excalibur?
15/ 4 neoznačené obrázky na str. 3 "za měsíc" jsou z her: _____
16/ Na počítači ..... hraji nejvíce tyto hry:

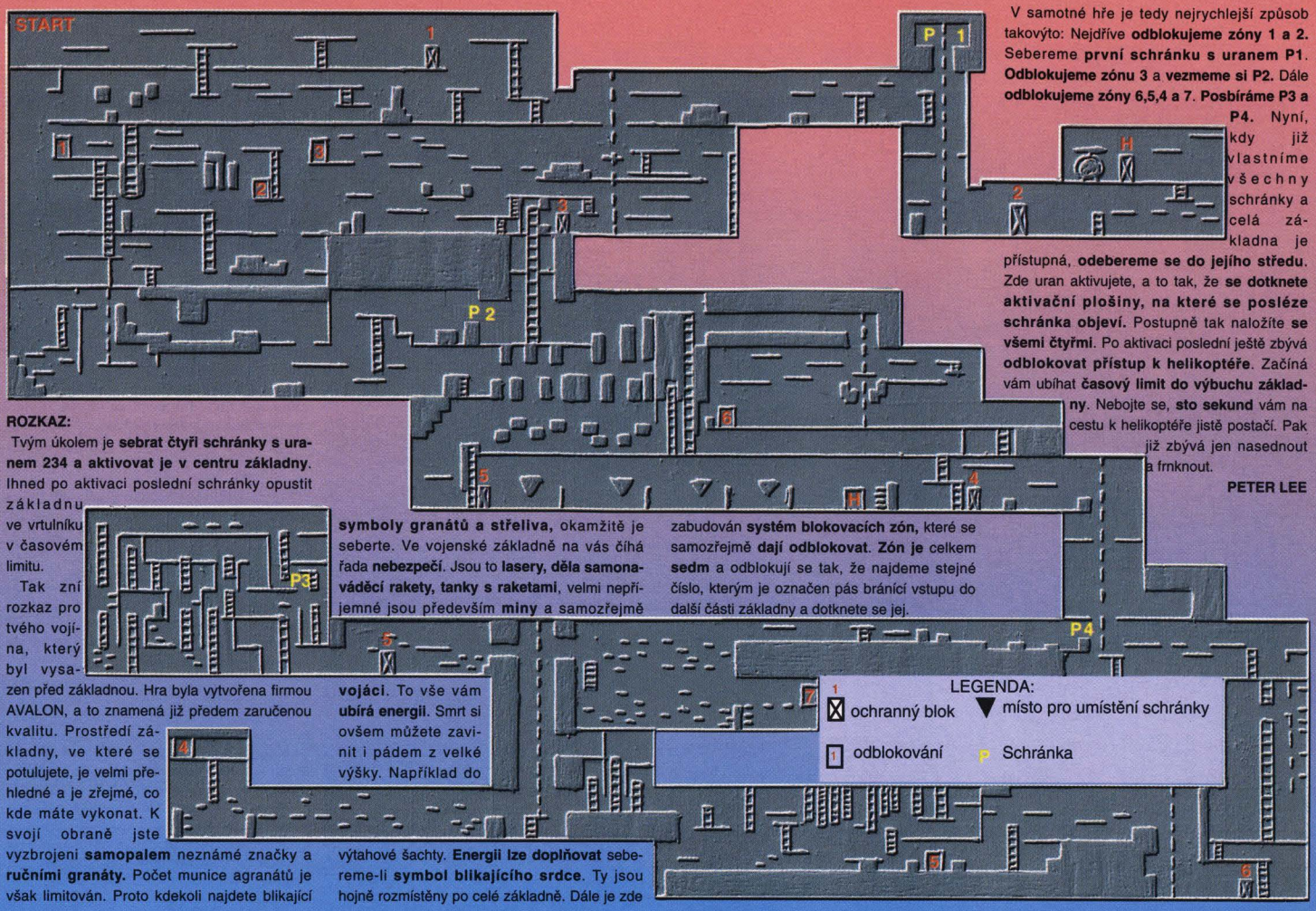
	název	výrobce
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

17/ Kdo je ten z článku KDO TO JE?
18/ Mám tyto nápady a zlepšováky:

Kdo uhádne bod 15 (ať se to nikomu nepodaří!), vyplní bod 16 a současně je předplatitelem Excaliburu, bude umístěn v čestné tabulce a zařazen do soutěže o joystick! Nezapomeňte na adresu!

MISJA - NEBEZPEČNÁ VOJENSKÁ MISE VEDOUCÍ K VÝBUCHU ATOMOVÉ BOMBY

ATARI 800 XL/XE



ROZKAZ:

Tvým úkolem je **sebrat čtyři schránky s uranem 234 a aktivovat je v centru základny**. Ihned po aktivaci poslední schránky opustit základnu ve vrtulníku v časovém limitu.

Tak zní rozkaz pro tvého vojína, který byl vysazen před základnou. Hra byla vytvořena firmou AVALON, a to znamená již předem zaručenou kvalitu. Prostředí základny, ve které se potulujete, je velmi přehledné a je zřejmé, co kde máte vykonat. K svojí obraně jste vyzbrojeni **samopalem** neznámé značky a **ručními granáty.** Počet munice agranátů je však limitován. Proto kdekoli najdete blikající **symboly granátů a střeliva,** okamžitě je seberte. Ve vojenské základně na vás číhá řada **nebezpečí**. Jsou to **lasery, děla samonaváděcí rakety, tanky s raketami**, velmi nepříjemné jsou především **miny** a samozřejmě **vojáci**. To vše vám **ubírá energii**. Smrt si ovšem můžete zavinit i pádem z velké výšky. Například do výtahové šachty. **Energii lze doplňovat** sebereme-li **symbol blikajícího srdce**. Ty jsou hojně rozmístěny po celé základně. Dále je zde zabudován **systém blokovacích zón,** které se samozřejmě **dají odblokovat**. **Zón je** celkem **sedm** a odblokují se tak, že najdeme stejné číslo, kterým je označen pás bránící vstupu do další části základny a dotknete se jej.

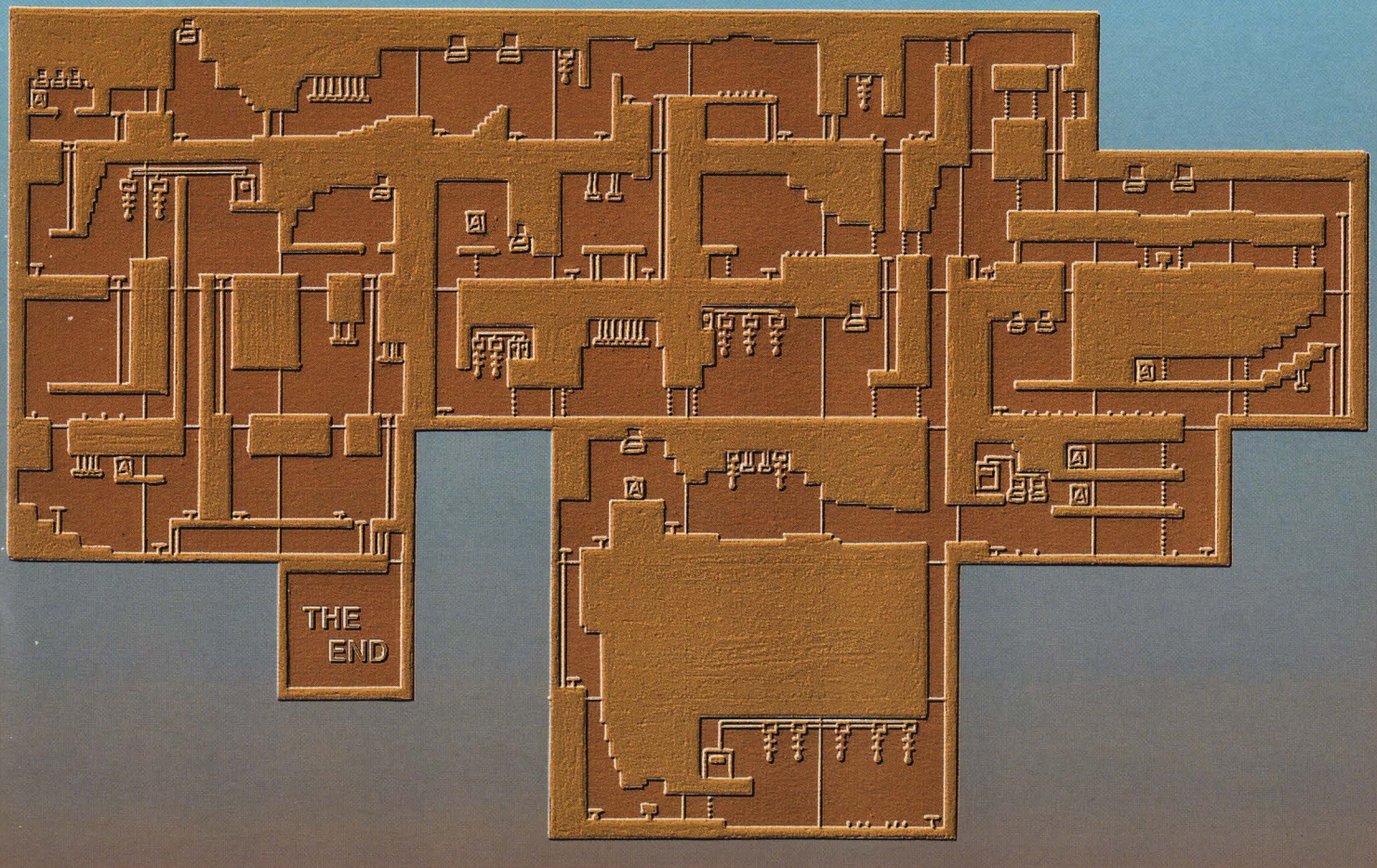
V samotné hře je tedy nejrychlejší způsob takovýto: Nejdříve **odblokujeme zóny 1 a 2.** Sebereme **první schránku s uranem P1**. **Odblokujeme zónu 3** a **vezmeme si P2.** Dále **odblokujeme zóny 6,5,4 a 7. Posbíráme P3 a P4.** Nyní, kdy již vlastníme všechny schránky a celá základna je přístupná, **odebereme se do jejího středu**. Zde uran aktivujete, a to tak, že **se dotknete aktivační plošiny, na které se posléze schránka objeví.** Postupně tak naložíte **se všemi čtyřmi**. Po aktivaci poslední ještě zbývá **odblokovat přístup k helikoptéře**. Začíná vám ubíhat **časový limit do výbuchu základny**. Nebojte se, **sto sekund** vám na cestu k helikoptéře jistě postačí. Pak již zbývá jen nasednout a frnknout.

PETER LEE

LEGENDA:
- ochranný blok
- místo pro umístění schránky
- odblokování
- P Schránka

METAL - MAPA

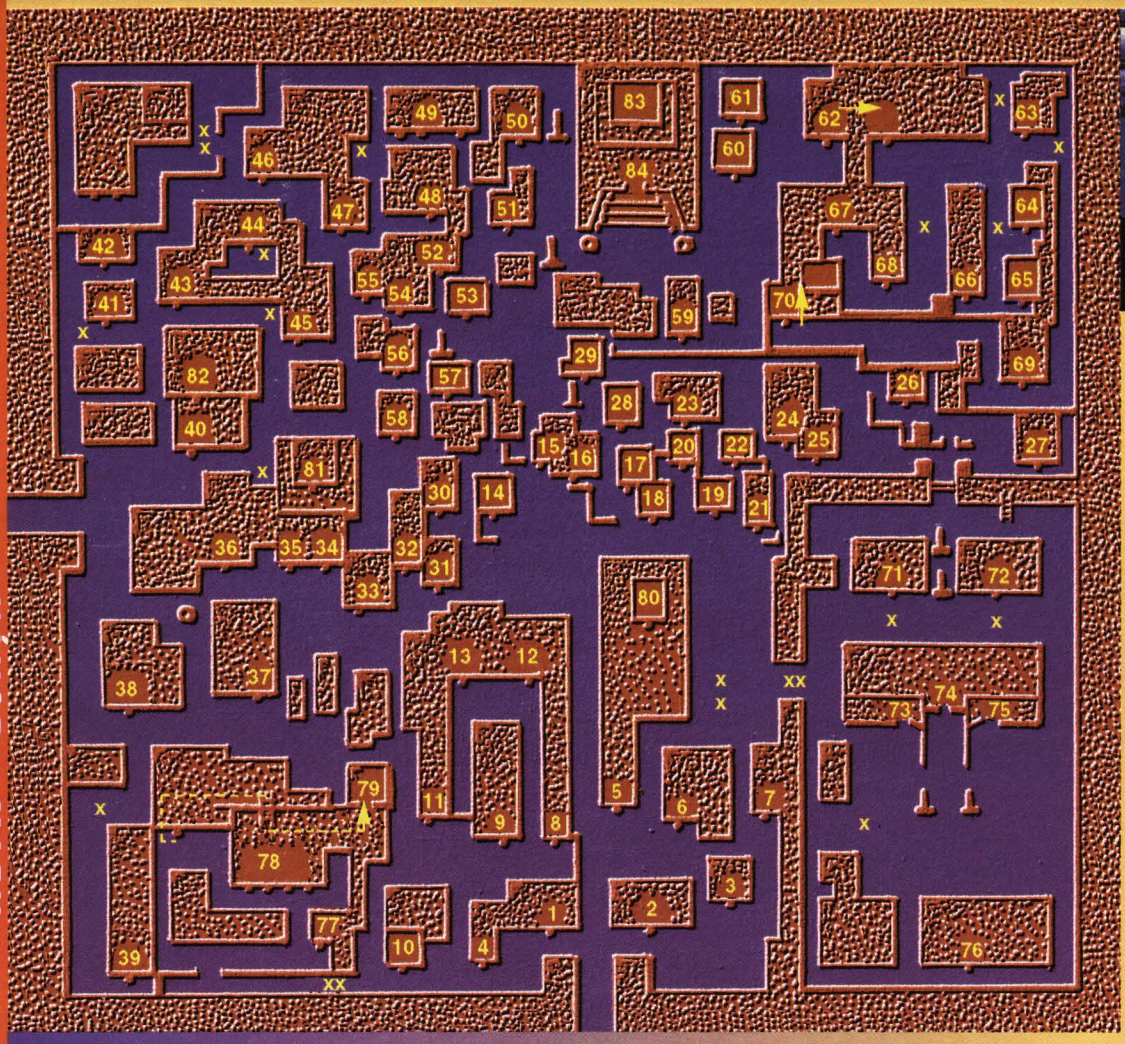
Sinclair



CONAN THE CIMMERIAN

Amiga (MS DOS)

- DALŠÍ DOBRODRUŽSTVÍ BARBARA CON



Vítám všechny příznivce fantasy literatury, obzvláště milovníky příběhů bojovníka CONANA od R.E. HOWARDA. Počítačoví hráči si jistě již stačili všimnout, že fantasy náměty se odrážejí ve velkém počtu her, avšak málokteré z nich jsou zpracováním slavných literárních děl. Za poslední úspěšný pokus před CONANEM CIMMERIANEM pokládám hru THE LORDS OF THE RINGS, která poměrně přesně vystihuje Tolkienovu trilogii o Pánovi prstenů (abych upřesnil - **Pán prstenů** je pokračování **Hobita**, tj vesměs známé lit. dílo, které mnoho lidí čte a uznává, avšak součástí školních osnov z neznámých důvodů není...).

Příběhům o Conanovi se již počítačového zpracování dostalo. Nejlepším výkonem byl pravděpodobně BARBARIAN II od PALACE SOFTWARE, PSYGNOSIS se svými BARBARIANY I a II příliš neuspěli. Zmíněné hry jsou však vesměs akční arkády, kde meč sviští vzduchem a kde poletují useknuté hlavy. Velmi mne proto potěšilo, když jsem poprvé uviděl hru CONAN THE CIMMERIAN od VIRGIN GAMES 1991/1992. Je to perfektně propracovaná adventura, trochu připomínající hry LORD OF THE RINGS nebo FAERYTALE. Tvůrci hry se snažili o maximální splynutí s Howardovým dílem CONAN CIMMEŘAN, které pojednává o Conanových prvních dobrodružstvích. Stejně jako v knize je i cílem hry zničit nebezpečného kouzelníka **Thoth Amona**, který je vůdčím představitelem **sekty Hada Seta**.

Základem hry je výchozí mapa odpovídající mapě v Howardově knize. Na začátku se musíte vydat do města **Shadizaru**, kde vaše pouť začíná. Město je velice rozsáhlé a má vlastní kanalizační systém, který musíte dokonale prozkoumat. Mně to zabralo skoro celý týden a proto bych vám rád předložil řešení této části hry a možná i trochu více. Takže vstupte do bran města Shadizaru...

Postup:

Jakmile vstoupíte do města, snažte se pomocí mapy získat co největší množství peněz či drahých kamenů. Drahokamy a vůbec veškeré věci můžete prodávat v příslušných obchodech a získávat tak peníze za předměty, které vám k ničemu nejsou. Zamčené dveře musíte odemykat klíči, které prodávají zámečníci ve svých obchodech **(zlatý klíč se dá koupit jen v domě č.39)**. Dávejte však pozor, v místnostech, které byly zamčené vás mohou nachytat stráže a vsadit vás do vězení. Jakmile získáte větší množství peněz, nakupte si slušnou zbroj a vycvičte se v boji **(dům č.43)**. Nežli budete umět bojovat, vyhýbejte se místům označeným na mapě **křížkem**, protivníci jsou agresivní a mnohdy jim nestačíte utéci. Důležité informace můžete získávat nejen od jednotlivých lidí na ulicích, ale i v hospodách a od věštkyní. Nejpřesnější údaje vám mohou podat věštkyně, avšak každá rada něco stojí. Důležitou součástí obchodu jsou krámky s kouzelnými předměty. Dostanete v nich: **bílý lotos - White lotos** (hojí zranění), **červený lotos - Red lotos** (dočasně zvyšuje bojové schopnosti), **fialový lotos - Purple lotos** (dočasně zlepšuje obranu v boji), **černý lotos - Black lotos** (Smrt), **zmrazující amulet - Freeze amulet** (na chvíli zmrazí nepřítele) a **teleportační kouzlo - Teleport spell**, které vám dává možnost přemístit se kamkoli ve viditelné části mapky (například na střechy města). Vždy je dobré mít s sebou několik bílých lotosů na hojení ran.

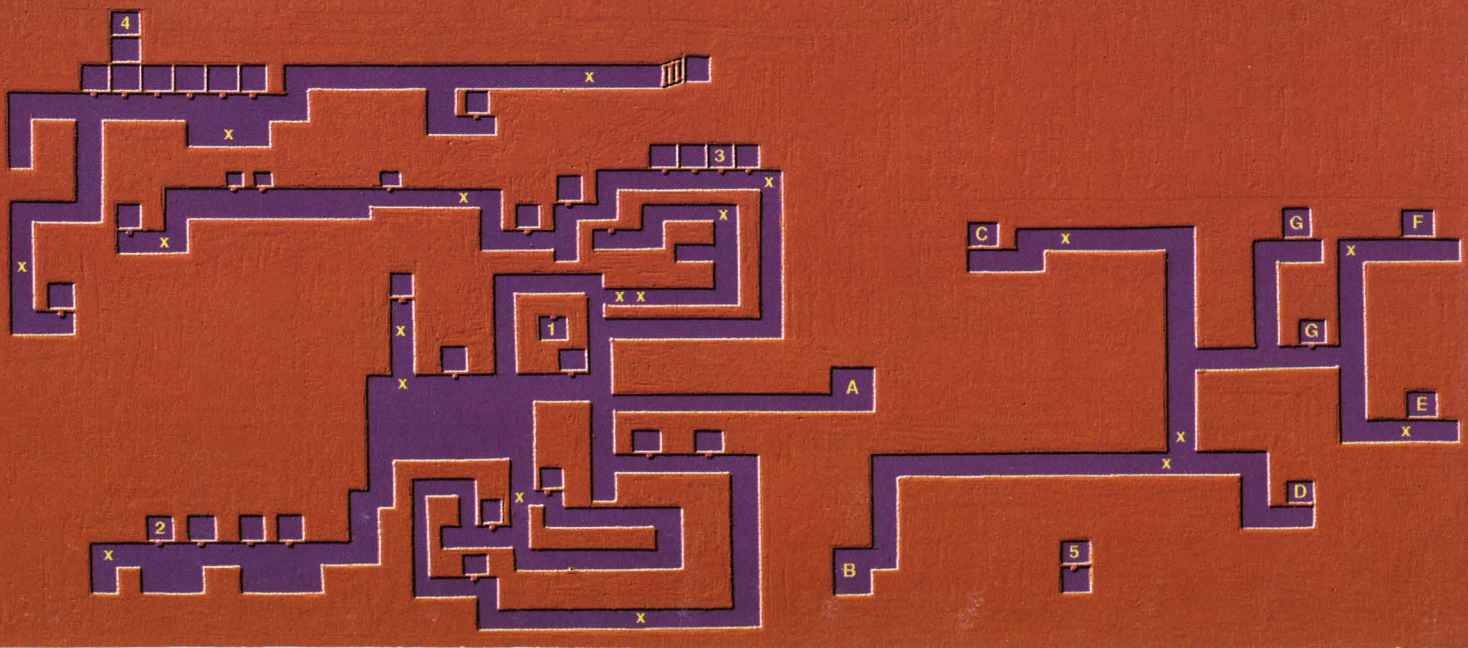
Až se trochu seznámíte s městem, jděte **k Bekrellovi (dům č. 48)**, který vám daruje **mapu podzemí**. Dále navštivte **Red dog tavern (dům č. 46)**, kde dostanete **mapu východní čtvrti**. **V domech č. 14, 22 a 47** seberte **teleportační kouzla** a přemístěte se na střechu **chrámu Seta (č. 83)**. Ze svatyně ukradněte **Emerald amulet** a přineste jej do **chrámu Ishtar (dům č.12)**. Za tučnou odměnu nakupte několik loučí **(Torch)** a jděte **do domu č. 20**. Zabijte **zloděje Rufuse** a vlezte do podzemí.

Zapalte louč a dejte se západním směrem. Podle mapy podzemí najděte kouzelníka hlídajícího hůl moci - **Staff of power (lokace č. 2)**. Zabijte ho, seberte hůl a jděte na severovýchod. **V lokaci č.3** zabijte hada a vezměte si **ruby amulet (důležité!)**. **V lokacích 1 a 4** můžete získat tučné poklady, ale musíte se k nim teleportovat.

Vylezte z podzemí a jděte do **chrámu Adonis (dům č.33)**. Můžete zde prodat kouzelnou hůl, ale nikdo neví na co by se vám mohla v budoucnu hodit. Přes dva zuřivé strážné se probijte na **dvůr domu č.78**. V levé části vyjděte po schodišti na střechu a ukradněte **Gem of sight** z vyvýšeného **pokoje (č.79)**. Doneste jej **do chrámu boha Croma (dům č.2)** a dostanete další odměnu.

Dostáváme se k finálnímu úkolu této (první) části hry - musíte zabít **hada Seta**, který hlídá kouzelný amulet. Vydejte se do **Veilsovy hospody (dům č. 62)**. Podplaťte muže a zadem vyjděte do východní (zlodějské) čtvrti. Vyhledejte **Tauruse (dům č.68)** a na jeho pokyn slezte do podzemí.

Rozsviťte louč a teleportujte se pro **poklad č.5**. Mimo jiné je jeho součástí také **magický roh Valhalla**, kterým můžete při nerovném souboji přivolat svého učitele na pomoc. Dále projděte podzemím **k východu G.** Po žebříku se tajným průchodem dostanete do samotného srdce setova chrámu. Zabijte hlídkující kouzelníky (jeden má u sebe klíč, kterým můžete otevřít jedny z dveří v levé části podzemí a vzít si speciální meč na hada Seta), odsuňte sochu a zabijte



Město Shadizar:

(Mapa města)

Legenda:

Pro ušetření místa budu používat tyto zkratky:

ZS - zamčeno na **Silver key (stříbrný klíč)**
ZM - zamčeno na **Brass key (mosazný klíč)**
ZG - zamčeno na **Gold key (zlatý klíč)**
ZB - zamčeno na **Bronze key (bronzový klíč)**
Noc - možnost nocování
„X" - **na mapě** - nepřátelé (stráže, zloději)

1 - **Chrám Damballah**
2 - **Chrám boha Croma**
3 - **Worsle the Wise (kouzelník)**
4 - souboj se zlodějem
5 - **Morillos**, Noc.
6 - vchod do podzemí, peníze
7 - ZS, zlato
8 - **Navrook (kouzelník)**
9 - **Golden Peasant**, Noc.
10 - výkupna nepotřebných věcí
11 - **Emerald tavern** (informace za peníze)
12 - **Chrám Ishtar**
13 - **Outside inn**, Noc.
14 - **ZM, kouzlo Teleport**
15 - ZS, peníze
16 - peníze za květinou
17 - prázdný pokoj
18 - Omarovy mapy
19 - ZM, prázdný pokoj
20 - zloděj **Rufus**, vchod do podzemí
21 - **Akbar's** (lana, louče...)
22 - ZS, červený lotos, Teleport sp.
23 - **The Armorer (zbrojíř)**
24 - **Mort's dump**, fialový lotos
25 - prodejna klíčů
26 - věštkyně **Minora**
27 - vchod do podzemí
28 - ZB, černý lotos
29 - výprodej drahých kamenů
30 - zloděj, hlídá diamant
31 - prázdný pokoj
32 - ZB, prázdný pokoj
33 - **Chrám Adonis**
34 - zbrojíř
35 - prodejna klíčů
36 - kuchyně **Miris**
37 - vchod do podzemí, peníze
38 - **Dead ogre inn**, Noc.
39 - klíčník, má **Gold key!**
40 - **Pentacle (kouzelník)**
41 - louče, lana, atd
42 - ZB, vchod do podz., peníze
43 - cvičitel v boji, průchozí
44 - louče, lana, atd
45 - zloděj hlídá peníze
46 - **Red dog tavern**, mapa
47 - kouzlo Teleport, diamant
48 - **Bekrell** daruje mapu podzemí
49 - zleva: lana, **Emerald** a Noc.
50 - hospoda, Noc.
51 - zloděj hlídá peníze
52 - ZS rubín, peníze
53 - věštkyně **Zelda**
54 - **Skyare inn**, Noc.
55 - ZM, peníze
56 - prázdný pokoj
57 - safír
58 - **The brownstone**, Noc.
59 - prázdný pokoj
60 - LM, zloděj
61 - vchod do podzemí, zlato
62 - **Veil's**, podplatit - průchozí
63 - prázdný pokoj
64 - fialový lotos
65 - safír
66 - **Alchemar** (kouzelník)
67 - prodejna map
68 - **Taurus**, vchod do podzemí
69 - výkupna použitých věcí
70 - schodiště na střechu
71 - prázdný pokoj
72 - nepřítel, prázdný pokoj
73,75,76 - prázdné pokoje
74 - královský palác, **Marble lock!**
77 - ZB, peníze
78 - zleva: louče, lana
prodejna map
výprodej diamantů
věštkyně
79 - ZS, nepřítel, **Gem of Sight!**
80 - **G. Sight, G. Light, Teleporty**
81 - bílý a červený lotos
82 - **Lair of Gray Assassin**, zloději
83 - **Top of Set, Emerald amulet!**
84 - **Chrám hada Seta**

(Mapa podzemí)

Legenda:

1-6 důležité místnosti
A-G východy z podzemí
„X" obludy

1 - poklad
2 - kouzelník hlídá **Staff of Power**
3 - had hlídá **Ruby amulet!**
4 - ZG, poklad
5 - poklad, **Horn of Valhalla**
6 - poklad

A - vchod do domu č. 20
B - vchod do domu č. 37
C - vchod do domu č. 42
D - vchod do domu č. 6
E - vchod do domu č. 27
F - vchod do domu č. 68 **(Taurus)**
G - tajný vchod do **chrámu Seta**

obludného hada (není to nic jednoduchého). Jakmile seberete kouzelný amulet, přenesete se do druhé části hry.

Probudíte se v hospodě **Red dog tavern**. Vyjděte ven z města a jděte na sever, do krypty s ostatky barbarského krále. Zničíte ho jednoduše - stačí jen použít **Ruby amulet**.

Vaším třetím úkolem je zachránit krásnou princeznu ze spárů **Zamorských pirátů**. Vydejte se na jih, na pobřeží západního moře, do rozvalin zapomenutého města. Od brány se dejte nasever směrem k vysoképyramidě. V její pravé dolní části vylezte po liánách až na vrcholek a vstupte do dveří. Bojovníka uvnitř zabijte mečem z krypty (KING'S 'Word).Položte všechny své věci (! a vezměte obsidiánový meč, který upustil padlý černoch. Slezte po liánách a jděte do prava k magnetickému obelisku. Na váš kamenný meč magnet nepůsobí a můžete tudíž zlikvidovat příšeru, která hlídá princeznu. O své položené věci se nemusíte strachovat, až se ráno probudíte v hospodě **RED DOG tavern**, budete mít vše u sebe. Ke splnění dalšího úkolu je zapotřebí několika map, které se nám do tohoto čísla již nevešly, takže pokračování příště. **ANDREW**

COUNTDOWN - BOJ S AMNÉZIÍ

MS DOS

Po zdařilé hře CRIME WAVE představila firma ACCESS SOFTWARE ještě působivější hru COUNTDOWN. Je to klasická **adventura** s pěknou, digitalizovanou grafikou, skvělými zvuky a s originálním námětem.

Na začátku hry se nacházíte v sanatoriu pro duševně choré. Na toto místo jste se dostali krátce poté, co se vám stala nehoda (opravdu to byla nehoda?) a vy jste ztratili paměť. Neznáte své jméno, nevíte, jak a kdy vás do sanatoria přivezli, takže nezbývá, nežli obelstít doktory a vydat se pátrat po své minulosti. Předměty kolem sebe můžete sbírat, zkoumat a používat, jak to již v adventurách bývá. Pokaždé, když se podíváte na věc, která souvisí s vaší minulostí, nejen, že vám počítač přidělí body, ale také se vám vybaví část minulosti v podobě animované (zdigitalizované) vzpomínky. Touto cestou se dozvíte mnoho důležitých informací. Nežli začnu s návodem, zde je pár rad: hru si průběžně ukládejte na disk; pokaždé, když opouštíte pokoj, dbejte na to, abyste se do deseti minut vrátili. Budete tak muset činit, dokud nebude na vašem místě ležet figurína, potom vás mohou ohrozit pouze hlídači na chodbách.

Na začátku hry se nacházíte se ve své cele. Seberte **hrnek** (GET CUP) a zvedněte **klíč**, který leží vedle postele (GET KEY). Jděte k oknu a seberte drát (GET WIRE). Podívejte se na **tabulku na posteli** (LOOK MEDICAL CHART) a pomocí hrnku ulovte štěnici (USE CUP ON BUG). Až se ve dveřích objeví hlava lékaře, promluvte si s ním (TALK WINDOW, 3X HELP, 1X HASSILE, 2X PLEASANT, OFFER BUG). Chvilku počkejte, až přinesou jídlo a vezměte si **nůž** (GET KNIFE). Nožem **narušte okno** (USE KNIFE ON WINDOW), **vylezte na římsu** (GO TO WINDOW), jděte o dvě okna doprava, **okno si otevřte** (OPEN WINDOW) a vlezte dovnitř (GO TO WINDOW). V místnosti se dlouho nezdržujte, otevřete dveře a vběhněte do dveří naproti (OPEN DOOR, GO TO DOOR, OPEN DOOR, GO TO DOOR). Zde si vezměte **nůžky** (GET SCISSORS) a **leták** (GET BLANKET). Teď musíte opět rychle vylézt na chodbu a přeběhnout do dveří vpravo. V místnosti prozkoumejte tabulku (LOOK CHART) a promluvte si s komunikátorem (TALK INTERCOM, 3X PLEASANT, 1X HELP, 1X PLEASANT, OFFER BLANKET). Nyní opět rychle ven (pozor na čas) a vběhněte do horních dveří - mírně vlevo. Zde seberte **figurínu** (GET CPR DUMMY), **ramínko** (GET COATHANGER) a vraťte se oknem zpět do svého pokoje. **Figurínu položte do postele** (USE CPR DUMMY ON BED).

Oknem znovu přelezte do druhého pokoje a vyjděte na chodbu. Pokračujte vlevo na konec chodby a do dveří. V pokoji **odsuňte obraz** (MOVE PICTURE), **podívejte se na nápis** (LOOK WITING), zasuňte **obraz zpět** (MOVE PICTURE), **odsuňte polštář** (MOVE PILLOW), **seberte klíč** (GET KEY) a polštář vraťte na původní místo (MOVE PILLOW). Vyjděte ven, odeberte se o patro výš a zajděte do prvních dveří. Odemkněte dvířka - třetí zprava (USE KEY ON LOCKER). Prozkou-mejte BATOH a vezměte si ho (LOOK BAG, GET BAG). Dále se podívejte pod ručník (MOVE TOWEL) - najdete **klíček**, vezměte si ho (GET KEY) a odemkněte **dvířka** - třetí zleva (USE KEY ON LOCKER). Seberte **boty** (GET BOOTS) a podívejte se na **krev** (LOOK BLOOD). Opusťte místnost, jděte chodbou dolů a vlezte do dveří vpravo (sklad). Otevřte si **časopis** (OPEN MAGAZINE), seberte **sochor** (GET CROWBAR) a použijte jej na **bednu** (USE CROWBAR ON BOX), vezměte **hák** (GET HOOK). Nyní sestupte o dvě patra níž, dejte se chodbou vpravo a zajděte do dveří.

Vezměte si **skalpel** (GET SCALPEL) a přesuňte se o dvoje dveře dolů. Otevřte **bednu** (OPEN BOX), seberte **baterku** (GET FLASHLIGHT) a dejte se chodbou vlevo, do levých dveří - někdo tam spí. Podívejte se do **novin** (LOOK WRITING), posuňte **knihy** (MOVE BOOKS), otevřete **trezor** (OPEN SAFE), seberte **peníze** (GET MONEY), vezměte **klíč** (GET KEY-RING) a vše uveďte do původního stavu. Pomocí **skalpelu** si promluvte s doktorem (USE SCALPEL ON DOCTOR, 1X PLEASANT ,2X HASSILE, ASK ABOUT...). Nyní se musíte dostat o patro níže. Dveře si otevřte **klíčem** (USE KEY ON DOOR). Uvnitř je **telefonní skříňka** - otevřte ji (OPEN PHONE BOX). Použijte **nůžky** (USE SCISSORS ON PHONE BOX), posuňte **uhlí** (MOVE COAL), vezměte si **krumpáč** (GET PICK) a rozšiřte s ním malý otvor tak, abyste mohl prolézt (USE PICK ON HOLE). Vlezte do díry a objevíte se na zahradě.

Nyní je vaším úkolem **najít druhý vchod**. Nejlepší je nakreslit si mapku. Druchý vchod se nachází přibližně **uprostřed zahrady**. Musíte jít kus doprava a potom směrem dolů, až narazíte na díru. Slezte dolů a dejte se doleva. Vlezte do vchodu, vezměte si **hadr** (GET RUG), **očistěte** s ním **desku** (USE RUG ON PLAQUE) a prozkoumejte ji (LOOK PLAQUE). Použijte **sochor na bednu** (USE CROWBAR ON CRATE), vezměte **víno** (GET WINE), **přisuňte bednu** (MOVE CRATE) a **podívejte se na desku** (LOOK PLAQUE - „nalezena 1433"). Nyní postupně ukazujte na láhve ve stěně a hýbejte s nimi **(1,4,3,3)**. **Přesuňte láhev 4x** (MOVE BOTTLE).

Vyjděte ven a jděte ke **stěně** vpravo. Vyšplhejte nahoru (GO TO WALL) a použijte **hák** na vrcholek (USE HOOK ON TOP). Prozkoumejte **auto** (LOOK CAR), odemkněte ho (USE KEY ON CAR DOOR) a jděte do **Mason's apt**. Vezměte si **baterii** (GET BATTERY) a podívejte se na **fotografii** (LOOK PHOTO). Podívejte se na **stůl** (LOOK WORK), **rozsviťte** (MOVE SWITCH), **zhasněte** (MOVE SWITCH), otevřete **šuple** (OPEN DRAWER), vezměte si **sušenku** (GET CRACKER), podívejte se **pod polštář** (MOVE PILLOW) - najdete další klíč (GET KEY). Otevřete **skříňku** (OPEN CABINET) a seberte **nářadí** (GET TOOL BOX). Nyní pomocí **klíče** otevřete **klec s papouškem** (USE KEY ON CAGE DOOR). **Papouškovi nabídněte sušenku** (USE CRACKER ON BIRD) a seberte **klíč** (GET KEY). Poté se **po-dívejte na stůl** (LOOK DESK), **posuňte rostlinu** (MOVE PLANT), vezměte „CAD" (GET CAD), vraťte rostlinu zpět (MOVE PLANT). Odemkněte šuple (USE KEY ON DRAWEr) a nahlédněte do něj - heslo k CAD je **„DOLPHIN"**. Nežli opustíte místnost, otevřete lednici (OPEN FRIDGE). Pořádně si prohlédněte všechny osoby v CAD (USE CAD SYSTEM).

Jeďte do **Mc Bain s apt.** a tam si prohlédněte **střepy** - najdete **klíč** (GET KEY), prohlédněte okno (LOOK WINDOW) a seberte **zápisník** (GET NOTEPAD). Nyní **použijte CAD** (USE CAD), vezměte **bedničku** (GET BOX). Posuňte **štít** (MOVE SHIELD), použijte **klíč** (USE KEY ON KEYBOX), zapněte počítač a prozkoumejte jej, najdete plastickou výbušninu (GET PLASTIC EXPLOSIVE). Odsuňte polici (MOVE SHELF), **otevřete trezor pomocí trhaviny** (USE EXPLOSIVE ON SAFE), **vezměte si obsah sejfu** (GET BOX) a vše uveďte do pořádku (MOVE SHELF). Rychle pryč (GO TO DOOR).

Dále jeďte k **Rachel Akure**. Dejte jí 500 dolarů (OFFER CASH) a jeďte za **Fontainem**. Vlezte do **bedny na odpadky** (OPEN DUMPSTER, GO TO DUMPSTER). Až se přiblíží stráž, použijte **zbraň** (USE DARK ON HITMAN) a s mužem si promluvte (TALK HITMAN). Zeptejte se na co nejvíce věcí (ASK ABOUT..., LEAVE). Nyní jeďte do **Black December HQ**. Zde seberte **rameno odpalovače** (GET CATAPULT ARM) a až strážný odejde, jděte **ke kameni** a vezměte ho (GET ROCK). Nyní rychle zpět **k odpalovacímu přístroji**, kde musíte použít získané rameno (USE CATAPULT ARM WITH CATAPULT). Posuňte **páku** (MOVE LEVER), umístěte kámen (USE ROCK ON CATAPULT) a jakmile strážný vyjde, posuňte znovu pákou (MOVE LEVER). Jakmile kámen dopadne, strážný se zastaví. Rychle otevřete dveře (OPEN DOOR) a vejděte (GO TO DOOR). Otevřete další dveře (OPEN DOOR) a vejděte (GO TO DOOR). Vystupte nahoru až ke zdi a schovejte se nalevo. Jakmile bude vidět strážný, použijte **trhavinu** (USE EXPLOSIVE ON MONITOR) a jděte **k svázanému muži**. Promluvte si s ním o všem možném (ASK ABOUT..., LEAVE).

Znovu si **přehrajte záznam v CAD** (USE CAD). Dále **jeďte za Carlosem**. Dejte mu **peníze** (OFFER CASH), promluvte si s ním (2X BLUFF, 2X PLEASANT) a nabídněte mu **víno** (OFFER WINE). Vyptejte se na co nejvíte informací (ASK ABOUT...). Jeďte zpět **do Black December HQ** a jděte **k sejfu**. Pohrajte si s ním (USE LOCK PICK ON SAFE) a vezměte si zprávu (GET NOTE). Nyní se vydejte **do Benátek** (vesnice).

Přečtěte si noviny (LOOK NEWSPAPER) a **promluvte si s číšníkem** (TALK BARTENDER). Na všechno se ho vyptejte (ASK ABOUT...) a podplaťte ho (OFFER CASH 500$, LEAVE). Jděte vpravo do dveří (GO TO DOORWAY), **promluvte si s ženou** (TALK WONAM) a pokuste se vyhrát nějaké peníze (USE CASH ON 21 MACHINE). Nyní počkejte, až hlídač odejde a poté **vejděte do převlékárny** (GO TO DOOR). Seberte **klíč** (GET KEY), odemkněte krabičku od klenotů (USE KEY ON JEWELRY BOX), vezměte z ní klíč (GET KEY) a s ním odemkněte šuplík (USE KEY ON DRAWER). Ze šuplíku seberte **dopisní papír** (GET STATIONERY), **krabičku malovátek** (GET BOX) a **použijte CAD** (USE CAD - STATIONERY). Podívejte se na **stolek** (LOOK TABLE) a vyjděte ven (GO TO DOOR). Jděte do automatu a zkuste vyhrát 5000$, potom zajděte znova **k číšníkovi a vyptejte se ho pana Buzze** (ASK ABOUT BUZZ B.).

Dále cestujte **k Lise L.** a na vše se jí zeptejte (ASK ABOUT...). Pokračujte k **Rachel Akure** a **předejte jí kádrový materiál** (OFFER DOSSIER, ASK ABOUT...). Jeďte **k Buzzovi** a dejte mu peníze (OFFER CASH - 300$, 2X HASSILE, 1X HELP, ASK ABOUT: LISA L, SCORPIO, JACK Q). Vynecháme popis následujících scén - nacházíte se přivázán v jakémsi kolosseu.

Spadněte dolů, jděte vpravo za mříže a zavřete se (MOVE LEVER). Vezměte **lano** (GET ROPE), **pohněte kostmi** (MOVE BONES) a **vezměte hák** (GET HOOK). Otevřete dvířka, jakmile bude tygr vycházet, vylezte ven a zavřete ho (MOVE LEVER). Nyní jděte k oknu a použijte **provaz** (USE ROPE ON WINDOW). **Přesuňte koš** (MOVE SACK), **seberte tyč** a **brašnu** (GET ROD, GET BAG). **Podívejte se do novin** (LOOK NEWSPAPER) a **vezměte si modrotisk** (GET BLUEPRINT). Přesuňte kámen vlevo (MOVE STONE). Otevřete dveře (OPEN DOOR) a vyjděte (GO TO DOOR). Nyní si přečtěte zprávu od **Lisy L.** a **podívejte se na pohled** (nezapomeňte na malou **tečku**).

Ve vlaku si přečtěte **noviny** (LOOK NEWSPAPER) a dejte se vpravo. Prohlédněte si **telegram** (LOOK TELEGRAM) a seberte ho (GET TELEGRAM). Pokračujte vpravo do dveří, vejděte hned do prvního kupé ,otevřete skříňku (OPEN COMPARTMENT) a **najdete mrtvolu**. Jděte **do 4. kupé a promluvte si s knězem** (TALK PRIEST, 1X BLUFF, 1X HASSLE, 1X HELP). **Nasypte uspávací prášek do jídla** (USE KNOCKOUT CAPSULES ON FOOD) a vyjděte ven. Vejděte do vedlejšího kupé, chvíli počkejte a vraťte se. **Otevřte kufřík s penězmi** (OPEN ATTACHE) a vezměte si ho (GET ATTACHE). Dále otevřete přihrádku (OPEN COMPARTMENT), vezměte si nářadí (GET TOOL), **obličte si oblek spícího muže** (GET CLOTHES) a vyjděte ven na chodbu. Pokračujte vpravo, vejděte do dveří a **přistupte k rakvi**. Použijte nářadí (USE TOOL ON CASKET) a **vezměte si plastickou trhavinu** (GET PLASTIC EXPLOSIVE).

V Paříži si promluvte se ženou (1X HELP) a **dejte jí kufřík s penězi** (OFFER ATTACHE). V budově se dejte doleva a **vezměte ozubené kolo** (GET GEAR). Jděte doprava, **připevněte kolo na otočnou osu** (USE GEAR ON SAKT) a **zapněte stroj** (MOVE SWITCH). Vlezte vpravo **do kanálu** a jděte doprava **k žebříku**. Odstraňte dveře (USE EXPLOSIVE ON DOOR). Vejděte vpravo do dveří, **pohněte soškou slona** (MOVE BOMB). Použijte **šroubovák** postupně **na 4 šroubky** (USE SCREWDRIVER ON SCREW), dále **na dolní spínač** (USE SCREWDRIVER ON SWITCH). **Přeštípněte dolní drát** (USE CUTTERS ON WIRE), dvakrát použijte šroubovák na horní spínač (2X USE SCREWDRIVER ON SWITCH). Přeštípněte dolní drát (USE CUTTERS ON WIRE). Třikrát použijte šroubovák na prostřední spínač (3X USE SCREWDRIVER ON SWITCH) a přeštípněte dolní drát (USE CUTTERS ON WIRE). Konec už uvidíte sami. Mnoho herních úspěchů přeje **J.NOHÁČ**

PRINGTON

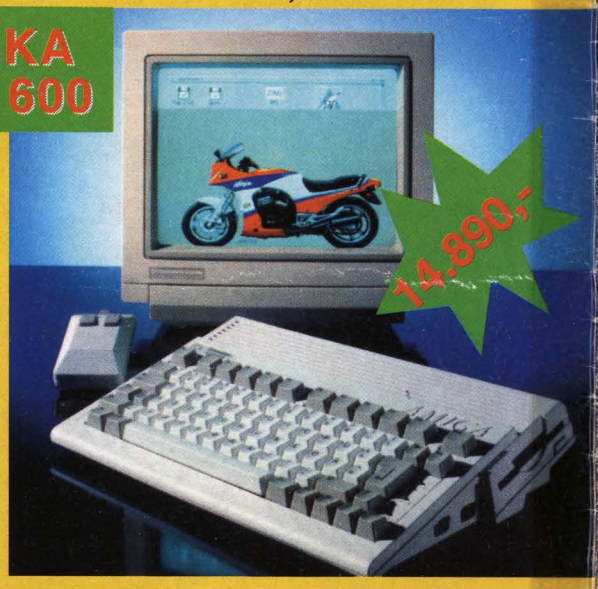
PRINGTON PC SERVIS A.S.
ČESKO - AMERICKÁ FIRMA
Autorizovaný distributor firmy

Commodore

C64 II
4.690,-

C 64 II - 8 BITOVÝ POČÍTAČ	4.690,-Kčs
C 64 GAME SET	4.860,-Kčs
FLOPPY 1541 II	5.070,-Kčs
DATARECORDER 1530	840,-Kčs
MYŠ PRO C 64	730,-Kčs
TISKÁRNA MPS 1270 INKJET	7.150,-Kčs
TISKÁRNA MPS 1230	7.360,-Kčs
HRA NA DISKETĚ PRO C64	140,-Kčs

NOVINKA AMIGA 600



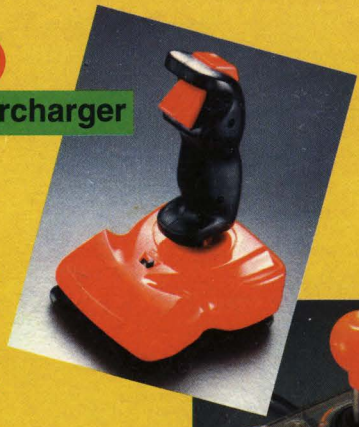
AMIGA 500	13.690,-Kčs
AMIGA 500 PLUS	15.990,-Kčs
AMIGA 600	14.890,-Kčs
AMIGA 600 HD 30 MB	21.890,-Kčs
FLOPPY PRO AMIGU	2.990,-Kčs
TV MODULÁTOR A 520	980,-Kčs
MONITOR A 1084S COLOR STEREO	10.780,-Kčs
ŠIROKÝ VÝBĚR HER PRO AMIGU	225,-Kčs

Dodáváme celý výrobní program firmy Commodore **včetně nové řady**

PC profi-line
(100% kompatibilita s IBM)

SV 122 II Quickjoy

SV 123 III Supercharger



Nejširší výběr joystiků v ČSFR:
(pro všechny druhy počítačů)

SV 119 Junior	149,-
SV 122 II Quickjoy	219,-
SV 123 III Supercharger	319,-
SV 125 V Superboard	569,-
SV 133 Megastar	719,-
SV 201 M5 pro IBM PC	599,-
SV 202 M6 analog pro XT/AT	469,-

Celkem dodáváme 20 typů.

SV 125 V Superboard

SV 133 Megastar

INFORMUJTE SE O POSKYTOVANÝCH SLEVÁCH PRO PRODEJCE A DEALERY

PRODEJNA:
Sofijské nám.
Praha 4
tel: (02) 4018080
fax: (02) 4018080

PRODEJNA:
Jindřišská 27
Praha 1
tel: (02) 220645
fax: (02) 220645

INFORMACE:
Jindřišská 27
110 00 Praha 1
tel: (02) 220645
fax: (02) 220645

OFFICE WASHINGTON:
1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel. 001-202-2231066